



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Film- und Medienübergänge: Intermediale Schnittstellen
von Film und Videospiel exemplarisch an '*Alien: Isolation*'
und '*Until Dawn*' dargestellt“

verfasst von / submitted by

Beatrice Windgruber BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2017 / Vienna, 2017

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 581

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Anmerkungen der Autorin

In dieser Arbeit wird durchwegs von Spieler, Zuschauer, Konsument, Rezipient, User und Gamer gesprochen. Diese Formulierung ist dem Lesefluss der komplexen Sachverhalte geschuldet. Die Begriffe User und Gamer werden in dieser Arbeit synonym mit Spieler verwendet.

Sämtliche Internetquellen sowie Onlinepublikationen wurden zuletzt am 1.6.2017 besucht und überprüft.

Videospiele werden folgend ausgewiesen: *Titel*, Developer, Platforms, Erscheinungsjahr.

Die Quellenangabe für Film- und Videospielreihen werden wie folgt ausgewiesen:

Titel der Spielreihe, (Spielreihe) Developer, Platforms, Erscheinungsjahr

Titel der Filmreihe, (Filmreihe) Regie, Produktionsland Erscheinungsjahr

Das gesamte Bildmaterial der Videospiele *Fallout 4*, *Alien: Isolation* und *Until Dawn* wurde in selbstständig geführten Spielsitzungen auf einer PlayStation 4 aufgenommen. Ausnahmen bilden hier die Abbildungen 5, 8, 9 und 12. Deren Quellen sind im Quellenverzeichnis ausgewiesen. Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	4
2. Filmische Kodes.....	6
2.1. Kamera.....	6
2.2. Montage.....	8
2.3. Licht und Schatten.....	10
2.4. Ton.....	12
2.5. Genre.....	14
3. Interaktivität.....	16
3.1. Spieltheorie	16
3.1.1. Spiel: game – play.....	17
3.1.2. Freiheit.....	19
3.1.3. Gameplay.....	20
3.1.4. Action – Adventure.....	21
3.2. Immersion vs. Involvierung.....	25
3.3. Flow.....	29
4. Hybridmedium Videospiel.....	31
4.1. Intermedialität.....	32
4.2. Interactive storytelling.....	34
4.3. Interactive movies und movie games.....	38
4.4. Einbettung in Filmwelten.....	42
4.5. Cinematische Integration im Videospiel.....	45
4.5.1. Die Kamera im Videospiel.....	45
4.5.2. POV und Subjektivierung.....	47
4.5.3. Cut-Scenes.....	51
4.5.4. Performance Capture.....	52
5. Analysen.....	55
5.1. Alien: Isolation.....	55
5.1.1. Genre: Science Fiction Horror.....	56
5.1.2. Gameplay und Spielkonzept.....	61
5.1.3. Narrative und filmästhetische Bezüge zu <i>Alien</i>	63
5.1.3.1. Figuren.....	64
5.1.3.2. Design der Spielwelt.....	70
5.1.3.3. Story und Narration.....	74
5.1.3.4. Soundtrack.....	78
5.1.4. Bonusmissionen <i>Crew Expendable</i> und <i>Last Survivor</i>	84
5.1.5. Fazit.....	84
5.2. Until Dawn.....	86
5.2.1. Gameplay.....	86
5.2.2. Genre.....	90
5.2.3. Unheimliche Orte.....	91

5.2.3.1. Ferien/- Verlassene Hütte.....	92
5.2.3.2. Sanatorium.....	93
5.2.3.3. Wälder.....	94
5.2.3.4. Mine.....	94
5.2.4. Figuren.....	94
5.2.4.1. Scream Queens: The Good and Final Girl.....	96
5.2.4.2. The bad girl and the victim-hero.....	104
5.2.4.3. Bösewichte: Psychopathen/Monster/Teenie.....	106
5.2.5. Movie Game oder Serie?.....	108
5.2.6. Fazit.....	112
6. Conclusio.....	113
7. Quellenverzeichnis.....	115
7.1. Bibliographie.....	115
7.2. Internet- und Videoquellen.....	120
7.3. Gameographie.....	121
7.4. Filmographie.....	123
7.5. Bildquellen.....	124
8. Anhang.....	125
8.1. Abstract (DE).....	125
8.2. Abstract (EN).....	127

1. Einleitung

Das Video ist ein relativ junges Medium, das sich jedoch seit den ersten Vorstößen in den 1950ern in rasanter Form eine Vielzahl an Ästhetiken und Diskursen ausgeprägt hat. Dem Videospiel immanent scheint vor allem die Fähigkeit sich schnell zu verändern. Dieser stete Wandel macht es schwierig über dieses Medium zu sprechen, da die Forschung hier oft vom Medium abgehängt wird und beschriebene Diskurse oder neue Termini veraltet oder unbrauchbar werden, noch bevor sie zu greifen scheinen.

Das Videospiel, wie kaum ein anderes Medium, oszilliert zwischen anderen Medien, vor allem aber mit dem Film scheint es immer wieder zu kollidieren und dabei neue Formen und Ästhetiken hervorzubringen, die das Feld der Game Studies nicht nur komplex und schwierig, sondern auch immens interessant machen.

Die folgende Arbeit widmet sich eben diesem Graubereich zwischen Videospiel und Film, der oft keine klaren Grenzen zwischen den beiden Medien mehr zulässig erscheinen lässt. Der Arbeit voran steht die Annahme, dass das Videospiel ein hybrides Medium ist, das seine aktuelle Ästhetik vor allem durch Einbinden des Films erzielt, ihn um etwas bereichert, was Film bisher noch nicht (erfolgreich) bieten konnte: Interaktivität.

Die Gattung des *interactive movie* zeugt von den hybriden Eigenschaften und fixiert einen scheinbaren Punkt, der komplexen Verschmelzung der beiden Medien. Gleichzeitig mutet dieser Begriff wieder eine gewisse Exklusivität an, denn nicht jedes Videospiel wird als *interactive movie* kategorisiert. Hierfür sind bestimmte Ästhetiken notwendig und sind diese nicht vorhanden, so ist das Videospiel nicht filmisch. Diese Arbeit arbeitet sich daher gezielt mit der Fragestellung, wie Cinematisierung stattfindet und wie sich Film und Videospiel zusammen in einem gegenseitigen Oszillationsfeld gegenseitig bereichern und verändern.

Zum Thema wird hier auch, aber nicht nur der *interactive movie*. Zu Beginn steht eine zusammenfassende Einführung in die Filmtheorie, deren Inhalte bereits im Kontext des Themas verankert werden. Daraufhin setzt sich die Arbeit mit der Interaktivität und Spieltheorie auseinander, die zusammen mit dem vorangegangenen Kapitel den theoretischen Grundstein legen.

In dem folgenden Kapitel werden diese beiden theoretischen Felder zusammengeführt.

Der hybride Charakter wird behandelt werden und es wird auf die verschiedenen Cinematisierungsprozesse eingegangen. Dem angeschlossen folgen zwei Spielanalysen. Für diese Arbeit wurden zwei Horrorvideospiele gewählt, die in ihren Strukturen und Ästhetiken durchwegs unterschiedlich sind. Ziel dieser Analysen, die gleichwohl auch eine Gegenüberstellung sein sollen, ist es die unterschiedlichen Strategien der Cinematisierung am Material zu erläutern und zu verdeutlichen. Die Auswahl wurde aus dem Horrorgenre getätigt, um Aussagekraft der Gegenüberstellung zu gewährleisten.

2. Filmische Kodes

Um die filmischen Elemente in Videospielen isoliert betrachten zu können, ist es unabdingbar zuvor diese cinematischen Elemente zu beleuchten.

In Videospielen sind cinematische Effekte keine fixierte Gegebenheit, sondern Komponenten, die angestrebt werden können. Dies ist nicht immer der Fall, da die Variationen an Videospielästhetiken weitreichend sind. Diese Bandbreite an Variationen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, daher soll der Fokus hier auf jenen Videospielen liegen, die sich den Techniken des Films bedienen, um cinematische Erfahrungen beim Spieler zu induzieren.

2.1. Kamera

Der Film setzt den technischen Einsatz einer Kamera voraus. Erst durch diese Erfindung konnte sich das Medium Film entwickeln und bewegte Bilder konnten vorgeführt werden. Film besteht grundsätzlich aus Bildern. Die schnelle Abfolge schafft einen Realitätseindruck, der authentisch erscheint, auch wenn der Zuschauer um den Umstand weiß, dass es sich um einen Film, also etwas künstliches handelt.¹ Diese Vergegenwärtigung von etwas Abstraktem hat André Bazin als *Präsenz*² bezeichnet.

Die Technik, die Basis für diese Präsenz ist, schreibt sich in das Medium ein, was auf den Film bezogen bedeutet, dass die Kamera die Ästhetik des Films determiniert. Sie ist nicht nur technisches Werkzeug, sondern ein gestalterisches Mittel, das in seinen verschiedenen Verwendungsweisen bereits Bedeutung produziert.

Die Kamera kann Figuren definieren und charakterisieren, Expositionen liefern, Atmosphäre erzeugen, Zeit und Raum dehnen oder komprimieren.³ Keine Einstellung, Perspektive oder Wahl der Tiefenschärfe ist zufällig, sondern eine bei der Produktion eines Films getroffene Entscheidung. Spielfilme lassen sich idealerweise ihre Künstlichkeit nicht anmerken und erheben den Anspruch eines gewissen Realismus, der sich in der nach André Bazins bereits erwähnten Präsenz verdichtet. Sie erzählen

1 Schleicher, Harald: »Kamera«, in: Harald Schleicher (Hg.): Filme machen. Technik, Gestaltung, Kunst – klassisch und digital, Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2006, S. 11-68, S. 12

2 Vgl. Bazin, André: *Was ist Film?*, Berlin: Alexander 2009², S. 183ff

3 Vgl. Lumet, Sidney: *Filme machen. Vom Drehbuch zum fertigen Film*, Berlin: Autorenhaus 2006, S.

audiovisuell aufbereitete Geschichten, vor allem durch die Kamera. Diese steuert den Blick des Zuschauers, definiert wie Personen zueinander stehen, inszeniert die dargestellten Räume und steuert die Aufmerksamkeit. Es wird durch sie also Bedeutung produziert.⁴

Als Zuschauer sind wir es gewohnt, Filme zu schauen und uns von der Kamera führen zu lassen. Diese Schaugewohnheiten sind antrainiert und entwickeln sich mit der Filmästhetik mit. Videospiele machen ebenfalls Gebrauch von visuellen Darstellungen mithilfe einer Kamera.

Interessant ist, dass in vielen Videospielen von einer Kamera gesprochen wird, obwohl keine Kamera im Entstehungsprozess involviert war. Diese Aussage muss gleichwohl wieder revidiert werden, da heute durch technische Innovationen wie der Performance Capture sehr wohl Kameras beteiligt. Eine nähere Untersuchung der verschiedenen Bildwahrnehmungsformen von Videospielen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen und muss daher außen vor gelassen werden. Für diese Arbeit relevant zeigt sich lediglich der Umstand, dass der voran gegangene Entstehungsprozess der visuellen Auflösung keine Relevanz für das Empfinden eines Kamerablicks hat.

Verdichtet gesagt bedeutet dies, dass selbst wenn das Interface eines Videospieles komplett am Computer programmiert wurde, dennoch der Bildausschnitt, der vom Spieler betrachtet wird, nicht als eine Simulation, Interface oder eine visuelle Auflösung einer Software gelesen wird, sondern als Blick einer Kamera verstanden werden kann.

Dieses Verständnis des Interface als Kamera wird mitunter auch von den Spieleherstellern zusätzlich motiviert. In vielen Videospielen lässt sich die simulierte Kamera vom Spieler bewegen. Bei den verschiedenen PlayStation-Systemen hat es sich zur Regel gemacht, dass von den beiden an den Controllern vorhandenen Joysticks der linke für die Bewegungen der Spielfigur und der rechte für jene Bewegungen der simulierten Kamera zuständig sind. In Steuerungsbeschreibungen ist der rechte Stick tatsächlich als für die Kamerabewegung zuständig ausgewiesen. Die Lesart als (simulierte) Kamera ist demnach durchaus erwünscht und wird dem Spieler nahegelegt.

Dieser intermediale Blick ist dem Spieler durch Wahrnehmungsgewohnheiten des Films

4 Vgl. Mikos, Lothar: *Filmanalyse*, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2008², S. 191

angelernt. Die Machart visuell aufgelöster Videospiele greift auf diese Wahrnehmungsgewohnheiten zurück und nutzt sie, um beim Spieler entsprechende Reaktionen hervorzurufen. Es gibt aber durchaus Spiele, die die filmische Kamera nicht simulieren. Das ursprünglich für den Game Boy erschienene Videospiel *Pokémon* (1996) zeigt die Spielfigur von einer permanenten extremen Obersicht. Die Kämpfe der Pokémon, die ausgetragen werden müssen, sind durch einen Blick über die Schulter des Pokémon des Spielers aufgelöst. Obwohl diese Darstellungen damit Einstellung- und Perspektive-Termini beschrieben werden können, produzieren sie keine Bedeutung, sondern sind der Spielsimulation untergeordnet. Daher werden die visuellen Eindrücke nicht als Kamerabilder, sondern als Spiel-Interface wahrgenommen. Videospiele sind also nicht per se mit der visuellen Aufbereitung von Filmen ausgestattet.

Die Ästhetik der Kamera ist also eine von vielen gestalterischen Mitteln, an dem sich Videospiele bedienen können, um die Aufmerksamkeit des Spielers zu lenken. Sie wird wie beim Film eingesetzt um Emotionen, Sympathien und Spannung beim Spieler zu generieren. Die Kamera ist demnach ein Mittel, das die Immersion des Spielers in die Spielwelt ermöglicht.

Neben Cut-Scenes, die an späterer Stelle noch näher erläutert werden, nutzen Videospiele auch Kamerafahrten, Einstellungen und Perspektiven, um die gewünschten Effekte zu erzielen. Dabei hat sich die Kamera bereits so sehr in die Videospielästhetik eingeschrieben, dass durch sie Videospiele klassifiziert werden. So werden *Shooter*-Videospiele beispielsweise unterschieden in *Ego-Shooter*, in denen der Spieler durch die *Point-of-view* seines Avatars sieht, und *Third-Person-Shooter*, in dem der Avatar durch eine Verfolgerkamera meist von hinten über die Schulter oder in einer amerikanischen bis halbtotalen Einstellung gesehen wird.

2.2. Montage

Die Filmmontage ist ein Sammelbegriff, der einerseits die Filmgestaltung im theoretischen Kontext und andererseits das Handwerk des Filmschnitts bezeichnet.⁵

5 Vgl. Beller, Hans: »Montage«, in: Harald Schleicher (Hg.): Filme machen. Technik, Gestaltung, Kunst – klassisch und digital, Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2006, S. 155-200, S. 117

Schnitt, auch Montage genannt, bildet sich durch die Verbindung der einzelnen Kamerabilder, die zu einem sinnvollen Ganzen zusammengesetzt werden müssen. „Durch eine bestimmte Zusammenstellung der Bilder können spezifische Effekte erzielt werden. Den Zuschauern wird eine bestimmte Lesart des Gezeigten nahegelegt.“⁶ Ziel der Montage ist es also, durch das Organisieren der Bilder in einer bestimmten Kausalität einen Sinngehalt zu übermitteln, der glaubhaft und nachvollziehbar ist.⁷ Trotz des Wechsels zwischen Einstellungen, Kamerabewegungen und weiteren Elementen soll der Film wie aus einem Guss wirken und ohne Brüche dahinfließen. Daher spricht man auch vom unsichtbaren Schnitt, wenn dieser Effekt eintritt und die Künstlichkeit des Films für den Zuschauer in den Hintergrund tritt.

„Die Montage erweitert gewissermaßen die natürlichen Wahrnehmungsmöglichkeiten der Zuschauer: Sie kann Dinge und Ereignisse zusammenfügen, die in der außerfilmischen Realität nicht zusammengefügt werden können. Weil sie zeitlich und räumlich auseinanderliegen und weil die verschiedenen Einstellungen und Perspektiven der Kamera die Zuschauer in verschiedene Beobachterpositionen bringen, die in der Realität nur schwer oder gar nicht eingenommen werden können.“⁸

Die Montage schafft also durch das Kombinieren bestimmter Kamerabilder bestimmte Zusammenhänge, die sie dem Zuschauer übermittelt, wodurch erst die Geschichte entsteht.

In Videospielen kommt die Montage ebenso zur Verwendung. Die Anwendung der Montage hängt in diesem Medium allerdings von anderen Aspekten ab. Sie tritt in den Spielsequenzen mitunter nicht so eindeutig auf, wie beispielsweise in Cut-Scenes, da zu häufige Bildwechsel das Steuern der Spielfigur für den Spieler mitunter störend sein können und damit dem Spielablauf schaden. Die Montage setzt in der Regel in jeden Momenten des Spiels ein, in denen das Steuern der Figur durch die Spielwelt nicht das primäre Ziel für den Spieler ist. Dies passiert unter anderem in Gesprächssituationen zwischen der Spielfigur und *Non-Playable-Characters*, kurz *NPCs* genannt. In *Fallout 4* (2015) sind Dialoge in einer Schuss-Gegenschuss-Auflösung dargestellt. Die simulierte Kamera blickt dabei über die Schulter der jeweils anderen Figur auf die sprechende. Je nachdem, welche Figur gerade spricht, wechselt die Kameraposition.

6 Mikos: *Film- und Fernsehanalyse*, S. 214

7 Beicken, Peter: *Wie interpretiert man einen Film?*, Stuttgart: Reclam 2004, S. 41

8 Mikos: *Film- und Fernsehanalyse*, S. 215



Abb. 1 und 2 Beispiel einer Schuss-Gegenschuss Auflösung in Fallout 4

Die Verwendung der Montage ist im Videospiel also an den Grad der Aktivität des Spielers gebunden. Ist er Zuschauer, wie bei Cut-Scenes, oder Zuhörer, wie in Dialogsituationen, also tendenziell passiven Situationen, wird Montage eingesetzt. Steuert der Spieler die Spielfigur, ist er also aktiv, tritt die Montage in den Hintergrund.

2.3. Licht und Schatten

Licht ist essenziell, um überhaupt wahrnehmen zu können. Ohne Licht sehen wir nichts. Bei der Kamera verhält es sich genauso. Ohne Licht am Filmset kann sie keine Bilder aufzeichnen. Rein physikalisch betrachtet ist Licht also die Grundvoraussetzung, damit wir und die Kamera sehen und Film aufgenommen werden kann. Licht ist aber nicht nur Grundstein für das Sehen, sondern auch ein filmisches Gestaltungsmittel.⁹

„Das Licht hat eine wesentliche Funktion für die Bedeutung von Film- und Fernsehszenen. Es kann Objekte und Akteure hervorheben, es kann sie aber auch im Dunkeln verschwinden lassen. Die Lichtgestaltung ist vor allem für die Konzeption des filmischen Raumes wichtig.“¹⁰

Durch die Lichtgestaltung wird der Raum definiert. Seine Struktur offenbart und er wirkt plastisch und dreidimensional. Der filmische Raum wird durch die Lichtgestaltung erst geordnet und ist damit ein essenzielles Mittel der Bildgestaltung. Durch Lichtverhältnisse kann Information an den Zuschauer übermittelt werden. Zu welcher Uhrzeit spielt sich die Szene gerade ab? Ist es sonnig oder bewölkt? Licht ist Informationsträger, der die filmische Welt glaubhaft macht. Es ist an die Emotionen des

⁹ Beicken: *Wie interpretiert man einen Film?*, S. 34

¹⁰ Mikos: *Film- und Fernsehanalyse*, S. 208

Zuschauers gekoppelt. Je ähnlicher die filmische Welt unserer alltäglichen ist, desto glaubhafter wird sie für uns.

Licht ist aber auch und vor allem ein gestalterisches Mittel. Mit ihm wird Bedeutung kreiert. Es schafft Atmosphäre und vermittelt Emotionen. In *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* (1922) sieht der Zuschauer den Schatten des Monsters in verzerrter Form an die Wand geworfen. Es wird Spannung aufgebaut und unmittelbare Gefahr gezeigt.

Der Lichteinfall und die fallenden Schatten sind wesentliche Mittel des Menschen, mit der ästhetische Wertungen getroffen werden. Der Film macht sich diesen Umstand zu Nutze. So werden natürlich ausgeleuchtete Gesichter als normal empfunden, während von unten oder von hinten beleuchtete Gesichter und Gestalten unheimlich bis bedrohlich wirken.¹¹

Eine dunkle Gasse, in der es kaum Straßenbeleuchtung gibt, scheint von vornherein gefährlich, während ein Sonnenuntergang am Stand mit schönen bis hin zu romantischen Emotionen assoziiert wird. Diese Assoziationen bauen nicht nur auf unserem Alltagswissen, sondern auch auf Sehgewohnheiten und Filmvorwissen auf.

„Die narrative Funktion der Lichtgestaltung ergibt sich vor allem aus dem Umstand, dass Licht Stimmungen schaffen kann [...] und dass es zur Charakterisierung der handelnden Figuren eingesetzt werden kann. Eine wesentliche Rolle spielen dabei sowohl das Weltwissen der Zuschauer über Licht und Schatten als auch das narrative Wissen über die mit bestimmten Lichtarten verbundenen Geschichten.“¹²

In einer dunklen Seitengasse, mit flackernder Straßenbeleuchtung erwarten wir uns kein romantisches Treffen eines Liebespaares, sondern zwielichtige Gestalten. Licht schafft also Atmosphäre und Erwartungshaltungen, die die Narration des Films unterstützt und ist maßgeblich entscheidend für die Ästhetik des Films.

Das Licht spielt auch in Videospielen eine wesentliche Rolle. Seine Relevanz als gestalterisches Mittel drückt sich bereits vor Spielbeginn aus. Hier werden Spieler häufig aufgefordert die Helligkeitsverhältnisse anzupassen. In der Regel wird ein dunkles Symbol auf einem schwarzen Hintergrund dargestellt. Der Spieler wird in einem beigefügten Text dazu aufgefordert die Helligkeit so einzustellen, dass das

11 Weber, Kurt: »Licht und Schatten«, in: Harald Schleicher (Hg.): Filme machen. Technik, Gestaltung, Kunst – klassisch und digital, Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2006, S. 69-108, S. 69f

12 Mikos: *Film- und Fernsehanalyse*, S. 211

dunkle Symbol nicht mehr oder gerade noch zu sehen ist.

Dieser Vorgang macht die Bedeutung des Lichts in Videospielen deutlich. Anders als in Filmen, ist in Videospielen jedoch jede Form von Licht künstlich. Die Hauptaufgabe, der sich Licht in Videospielen widmen muss, ist also nicht nur die unmittelbare Bildgestaltung, sondern die realistische Darstellung einer simulierten Welt.

Dieser Umstand bringt Probleme mit sich, da jede Lichtquelle, die im Videospiel zu sehen ist, nicht von sich aus strahlt. Deren Lichtreflexionen müssen durch Berechnungen gesetzt werden. Es wird Software benötigt, die so weit fortgeschritten ist, dass diese Berechnungen in großen Maßstäben stattfinden können und so die virtuelle Welt möglichst realitätsnah erscheint.

Abgesehen davon, hat das Licht in Videospielen natürlich trotzdem auch die Aufgabe der Schaffung von Atmosphäre. Hier nutzen Videospiele wieder die Sehgewohnheiten der Spieler, die diese durch Filme erworben haben und schöpfen aus dem kollektiven Wissen um filmische Narrativen.

2.4. Ton

Die Tonebene eines Filmes setzt sich zusammen aus diegetischen und non-diegetischen Elementen. Die Tonquelle kann sichtbar im Frame oder außerhalb dessen liegen, im Off also. Zu dem Ton oder dem Sound eines Filmes zählen sowohl die gesprochene Sprache, als auch Geräusche und Musik, beispielsweise in Form des Soundtracks oder Score.¹³

Die Unterscheidung eines Films in fünf Informationskanäle weist auf einen auditiven Schwerpunkt beim Film hin. Unterschieden wird hierbei in (1) das visuelle Bild, (2) Schrift und Grafiken, (3) Dialog, (4) Musik und (5) Geräusche.¹⁴ Die Tonebene ist also rein informell betrachtet, gleich wichtig, wenn nicht sogar wichtiger, als das Bild. Durch den Ton entsteht der Eindruck von Tiefe, Nähe und Distanz vom Tonursprung zum Publikum, Weite oder Enge eines Raumes, Stimmung und Atmosphäre.

Was das gesprochene Wort angeht, ist die Entwicklung von Videospielen ähnlich derer

13 Vgl. Lensing, Jörg U.: »*Filmton*«, in: Harald Schleicher (Hg.): Filme machen. Technik, Gestaltung, Kunst – klassisch und digital, Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2006, S. 109-154, S. 117

14 Monaco, James: *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien*, Reinbeck bei Hamburg: Rohwolt Taschenbuch Verlag 2015⁴, S. 228

des Films. Der Stummfilm, der zwar nie wirklich stumm war, da es durch beispielsweise Live-Synchronisationen und Musik eine Geräuschkulisse gab, musste aber ohne den Stimmen der Schauspieler auskommen. In Videospielen gab es zunächst simple, computergenerierte Töne, mit denen Geräusche dargestellt wurden. In späteren Videospielen wurden Figuren noch nicht synchronisiert, sondern mit Sprechblasen ausgestattet, die ähnlich den Zwischentiteln von Stummfilmen, durch das geschriebene Wort Information übermittelten. So sind die Videospiele der Serie *Final Fantasy* (1986-2016) bis zum neunten Teil ohne Synchronisationen erschienen. Die Dialoge werden ausschließlich mit Sprechblasen an den Spieler kommuniziert.

In Videospielen lässt sich also eine ähnliche Entwicklung verzeichnen, wie sie der Film durchlebt hat, vom geschriebenen hin zum gesprochenen Wort.

In Videospielen ist Sprache anders als es bei Filmen der Fall ist, die Regel sämtliche Töne, Geräusche, Stimmen und die Musik nachträglich einzufügen. Die gewünschten Effekte sind hierbei die gleichen, die auch im Film angesteuert werden. Geräuschkulissen machen die Szene erfahr- und nachvollziehbar. Sie vermitteln dem Zuschauer Vertrautheit und bauen auf dessen Alltagswissen auf. In einem Einkaufszentrum sind im Hintergrund vorbeigehende Menschen zu hören, vielleicht der Ausruf eines Sonderangebotes oder sich überlagernde Musik, die aus den Geschäften hallt. Durch diese Annäherungen an die reale Welt erscheint die Szene glaubhaft und wirkt für den Zuschauer real. Gleichzeitig schaffen sie auch Atmosphäre und geben Aufschluss über die Welt, in der sich die Erzählung befindet. Diese Geräuschkulissen werden auch *Atmo* genannt, die oft am Set aufgenommen, aber auch aus einzelnen Geräuschen in der Postproduktion durch *Sound Mixing* und *Sound Editing* eingefügt werden.

Die Filmmusik, sprich der Score oder Soundtrack, schafft Atmosphäre und baut Spannung auf, ohne dabei bewusst vom Zuschauer wahrgenommen zu werden. Hierbei haben sich ebenso wie beim Film Konventionen etabliert, die wir als Zuschauer zu erkennen gelernt haben und begreifen.

Filmmusik läuft unauffällig im Hintergrund mit, ohne Gespräche oder Geräusche zu verdecken. Dadurch wird die Szene erfahrbar. Filmmusik unterstreicht die Szene, charakterisiert Figuren, weckt Erwartungshaltungen beim Zuschauer, was nun passieren wird. Sie dient also der emotionalen Bindung zum Geschehen und der

Figuren und intensiviert das Erlebnis. Sie ist dem Film aber als eigenständige Kunst untergeordnet, hat nur unterstützenden Charakter, selbst wenn nur sie zu hören ist.¹⁵

Die Sprache der Figuren gibt dem Zuschauer nicht nur narrative Informationen. Sie gibt abseits davon Informationen über die Figur durch Dialekte, Akzente, Wortwahl, Stimmlage und Klang. Ob eine Figur männlich oder weiblich, stark, schwach, krank, freundlich oder gefährlich, jung oder alt ist, kann bereits an der Stimme abgeschätzt werden. Die Stimme ist ebenso wie die Filmmusik auch ein Mittel für den Zuschauer um emotionalen Bezug zu den Figuren aufzubauen.

Die sprechende Person kann außerhalb des Frames sein und als *Off-Stimme* durch *Voice Over* als Narrator fungieren oder bereits vor Eintreten in das Frame hörbar sein. Oder sie ist innerhalb des Filmbildes und in die Narration integriert.

2.5. Genre

Jedem Filmgenre sind bestimmte Erzählmuster, Strukturen, Figurentypen und Ästhetiken immanent, die das Genre für den Zuschauer erkennbar machen.

„Genres haben sich in der Film- und Fernsehgeschichte immer dann gebildet, wenn ein Film oder eine Fernsehsendung besonders erfolgreich war und großen Zuspruch beim Publikum fand. Produzenten [...] versuchten dann, mit neuen Filmen und neuen Sendungen diesen Erfolg zu wiederholen. Dabei griffen sie auf bewährte Muster zurück [...]. Auf diese Weise konnten sich gewisse Standardisierungen durchsetzen[...].“¹⁶

An Genres sind immer auch Erwartungshaltungen von Seiten der Zuschauer gebunden. Diese Erwartungshaltung basiert auf angelernte Sehkonventionen, denen Zuschauer, wie auch Filmschaffende unterworfen sind und richtet sich auf genrespezifische Muster.¹⁷ In einem Horrorfilm erwartet man sich ein Monster, das das Leben der Protagonisten akut bedroht. In einer Komödie werden lustige Szenen erwartet.

In diesem Sinne sind Genres Resultate von verschiedenen filmspezifischen Entwicklungen und Formen kultureller Praxis.¹⁸

Genre sind nicht primär eine filmspezifische Erscheinung, sondern sind

¹⁵ Lumet: *Filme machen. Vom Drehbuch zum fertigen Film*, S. 198

¹⁶ Mikos: *Film und Fernsehanalyse*, S. 263

¹⁷ Vgl. Neale, Steve: *Genre an Hollywood*, London: Routledge 2000, S. 31

¹⁸ Vgl. Mikos: *Film und Fernsehanalyse*. S. 264

medienübergreifend.

Bei Videospielen ist die Kategorisierung in Genres insofern schwierig, als es hier nicht nur um Sehgewohnheiten und Erwartungen geht. Hier spielt die technische Komponente eine wesentliche Rolle. Videospiele werden aufgrund ihrer Spielmechanik unterteilt. An späterer Stelle wird darauf noch genauer eingegangen. Der Fokus liegt hier also auf der technischen Aufbereitung des Spiels und nicht auf den inhaltlichen Mustern. Filmtechnische Formen und Muster können ebenso genrespezifisch sein, wie die Figuren und Narration. So ist beispielsweise der Dolly-Zoom oder auch Vertigo-Effekt, bei dem die Kamera auf Schienen fährt, während die Brennweite entgegen der Bewegungsrichtung der Kamera auf die Szene fokussiert wird, erstmals bei Alfred Hitchcocks Film *Vertigo* zu sehen gewesen und seit dem eine in Horror- und Mysteryfilmen immer wieder angewandte Technik.

Bei Videospielen ist keine Spielmechanik nur einem Genre vorbehalten. In Videospielen sind Filmgenres also unabhängig der Technik zu betrachten. Genre bezieht sich in diesem Fall also vor allem auf filmgenrespezifische Muster, die in Videospielen verarbeitet werden können.

Hierzu sei aber noch gesagt, dass die Filmgenres nicht immer auf Videospiele übertragbar sind. Aus der Fülle an Filmgenres werden das Drama und vor allem aber der Horror am öftesten bei Videospielen gebraucht. Andere Genres, wie Western, Gangsterfilm oder Film Noir zum Beispiel, finden wesentlich seltener Anwendung in Videospielen.

3. Interaktivität

„Originally a text was said to be 'interactive' when an individual could directly intervene in and *change* the images and texts that he or she sees. So the audience for a new media become 'users' rather than 'viewers' of visual culture[...]. [...] Computer games are by their very nature interactive and the importance of this fundamental quality cannot be overestimated. In order to study a computer game [...] we have to pay particular attention to the moments of its enactment as it is *played*.“¹⁹

Wie kaum ein anderes Medium ist das Videospiel von der Interaktivität abhängig. Anderen Medien gemeinhin als passiv einzuordnen wäre vorweg gegriffen, da durchaus auch das Umschalten von Sendern, Pausieren und Zurückspulen von Filmen oder Wechseln zwischen Fernsehsendern eine Form der Interaktivität darstellt. Bei Videospielen wird die Interaktivität aber deutlich mehr als bei anderen Medien als Hauptcharakteristikum betrachtet und hebt sich so von anderen Medien ab.

Das Videospiel setzt in diesem Sinne die Interaktivität durch den User voraus um stattfinden zu können. Ohne der Eingabe des Spielers durch Tastendrucke findet keine Handlung in Videospielen statt und damit gibt es keinen Spielfortschritt, also kein Spielerlebnis. Dementsprechend wichtig ist die Interaktivität also für das Medium Videospiel.

Das folgende Kapitel soll unter Berücksichtigung dieser Prämisse als ein theoretischer Grundstein verstanden werden, um die Analysen der Videospiele im Folgenden zu untermauern.

Die Frage der Begrifflichkeiten verortet sich auch hier, da es gilt, bevor über Videospiele gesprochen wird, terminologische Aspekte des Spiels zu klären.

3.1. Spieltheorie

An dieser Stelle soll ein Einblick in das weite Feld der Spieltheorie gegeben werden. Begriffsdefinitionen werden zusammengetragen und in prägnanter Form vorgestellt, um eine Wissensbasis für die folgenden Analysen zu kontextualisieren und verständlich zu machen.

¹⁹ Dovey, Jon/ Kennedy, Helen W.: *Game Cultures. Computer Games as New Media*, Berkshire: Open University Press 2006, S. 6

3.1.1. Spiel: game - play

Da in dieser Arbeit eine bestimmte Form des Spielens thematisiert wird, ist es unabdingbar, vorher den Begriff des Spiels zu definieren.

Die deutsche Form des Wortes, die sich aus dem althochdeutschen Wort *spil* (Tanzbewegung oder Tanzakt)²⁰ entwickelt hat, ist ein Sammelbegriff für viele Tätigkeiten und ist unspezifisch. Eine Definition scheitert hier also.

Nach Johann Huizinga und seiner Studie *Homo Ludens*, die die Definition des Begriffs durch Gemeinsamkeiten von Spielformen begründet, ist Spiel eine freiwillige Handlung innerhalb von festgelegten räumlichen und zeitlichen Grenzen, die bestimmten, verbindlichen Regeln unterliegt. Das Ziel dieser Tätigkeit ist nach Huizinga in sich selbst. Sie wird von Gefühlen wie Spannung, Freude und dem Bewusstsein um die Besonderheit der Spielsituation und einer Distanzierung zum Alltag begleitet.²¹

Es gibt hier also einige Begriffseingrenzungen, die allerdings wiederum Unklarheiten ergeben. So müsste man hier die Frage stellen, ob Spiele, die in der Lernpädagogik in den Schulalltag integriert werden noch Spiele sind. Die Problematik der Abgrenzung spiegelt sich auch in anderen spieltheoretischen Ansätzen, nach denen auch fiktionale Literatur, die mit den Charakteristika nach Huizinga beschrieben werden kann, als Bereich des Spielspektrums verstanden wird.²²

Eine Möglichkeit der Annäherung dieses Begriffs ist über die englische Sprache und die darin stattfindender Differenzierung in *play* und *game*.²³

„*Play* bezeichnet eine spezielle subjektive Einstellung zum Spielmaterial, während *game* institutionalisierte Spielaktivitäten, die ausdrücklich durch Regeln gelenkt werden, bezeichnet. Während mit *play* spontanes Spiel beschrieben wird, sind mit *game* formale und konventionell festgelegte Ereignisse gemeint.“²⁴

Der Schwerpunkt liegt hier auf den Charakteristika der Regeln bei einem *game* und der

20 <http://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel>

21 Huizinga, Johann: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur und des Spiels*, Reinbeck bei Hamburg: Rohwolt 2013²³, S. 37

22 Vgl. Anz, Thomas: »Spiel«, in: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft, Hg. Harald Fricke, Band III, Berlin/New York: De Gruyter 2003³, S. 469-472, S. 470

23 Vgl. Worisch, Nina: »Die Film- und Medienästhetik des 'interactive movie' im Game am Beispiel von 'Heavy Rain'«, Dipl., Universität Wien, Fakultät der Theater-, Film- und Medienwissenschaften 2013, S. 55f

24 Wenz, Karin, »Game Art«, in: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion – Interaktion: Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006, hier S. 39f.

Spontanität bei einem *play*. Letzterem liegt damit also eine Form von Freiheit in ihrer Ausdrucksform anbei, während ein *game* sich durch klare Grenzen und Möglichkeitsräume ausdrückt. In Bezug auf Johann Huizinga wäre der Begriff *game* also näher an dessen Definition. Es können dem *game* also autotelische Züge zugesprochen werden.

„Zu den Merkmalen des Spiels nach Huizinga und Scheuerl zählen die Freiheit, die Unendlichkeit und die Wiederholbarkeit, die Scheinhaftigkeit, die Ordnung, die Ambivalenz, die Geschlossenheit, die Zweckfreiheit sowie die Gegenwärtigkeit, die im Spiel zusammenkommen, sich gegenseitig stützen und kontinuierlich vom Spieler auf ihre Existenz geprüft werden. Es existiert dabei kein Automatismus oder eine Zuweisung von außen; [...] Spiel ist immer nur Spiel *für jemanden*. [...] Spiel kann nur mit aller Aufmerksamkeit und vollem Einsatz ernsthaft betrieben werden, sonst hört es überhaupt auf.“²⁵

Cermak-Sassenrath fasst neben den Merkmalen von Spiel den Kernimpuls der Spielsituation zusammen, indem er den autotelischen Moment des Spiels unterstreicht. Ebenso wird hier eine subjektive Komponente hervorgehoben.

Weiters differenziert Cermak-Sassenrath *game* und *play* noch weiter. Das *play* ist demnach von Zuschauern begleitet, für die das Spiel stattfindet, oft mit narrativen, naturalistischen und mimetischen Darstellungen, während das *game* auf eine symbolische Herausforderung des Spielers aufbaut.²⁶ Die Begriffe stellen aber keine Dichotomie dar, sondern sind vielmehr in Mischformen zu finden, die sich ineinander verschränken und abwechseln.

Diese Begriffsannäherung ist für das behandelte Thema des Videospiels durchaus relevant und brauchbar, bedenkt man, dass ein Videospiel den Spieler schon aufgrund seiner Herstellung durch eine Programmierung vor grundlegende Grenzen und Regeln stellt. Diese sind vom Spieler nicht überwindbar. Ist das Leveldesign darauf hingehend ausgelegt, dass der Spieler seine Spielfigur nicht in ein bestimmtes Gebäude steuern kann, wird er diese Grenze nicht überschreiten können.

Es gibt Ausnahmen zu dieser Grenzziehung, die aber immer nur innerhalb der programmierten Möglichkeitsräume stattfinden kann. So kann es dem Spieler beispielsweise in *Fallout 3* passieren, dass ein verstorbener NPC, den er finden muss, aufgrund eines Programmierfehlers „hinter“ die Spieloberfläche fällt und außerhalb der

25 Cermak-Sassenrath, Daniel: *Interaktivität als Spiel. Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer*, Bielefeld: transcript 2010, S. 87

26 Vgl. Ebda. S. 88

Spielwelt liegt. Diese Fehler in der Programmierung, die *glitches* und *bugs* genannt werden, können mitunter von Spielern genutzt werden, um vorgegebene Grenzen zu überwinden. In diesem Beispiel muss der Spieler zu einer bestimmten Stelle im Level laufen, über die er ebenfalls „unter“ die Spieloberfläche fällt. Diese Grenz- oder Regelübertritte können für den Spieler mit Konsequenzen verbunden sein.

Das Videospiel ist also grundlegend dem *game* näher, als dem *play*, dennoch können von letzterem ebenfalls Elemente auftreten.

3.1.2. Freiheit

Die Freiheit ist nach Huizinga und Scheuerl eine der wesentlichen Kennzeichen des Spiels. Die Spielsituation, die außerhalb des Alltags verortet ist und damit einen abgeschlossenen, sicheren Möglichkeitsraum darstellt, birgt Freiheit in sich. Ohne Freiheit ist eine Spielsituation nicht umsetzbar, da diese Grundvoraussetzung für das Spiel ist. Dies beginnt bereits bei der zeitlichen Verortung des Spiels, die außerhalb der Arbeitszeit, in der Freizeit verhandelt wird, also in jener Zeit, in der der Spieler frei entscheiden kann, ob und was er spielt.

Das trifft auch auf Videospiele zu, die dem Spieler Freiheiten einräumen.

Cermak-Sassenrath spricht von drei Arten der Freiheit: (1) die Freiheit zu spielen, (2) die Freiheit von der alltäglichen Welt und (3) die Freiheit der Entscheidung innerhalb des Spiels.²⁷

„Die Spieler besitzen innerhalb des Spiels Freiheit, sich frei zu entscheiden; sie sind niemandem, der außerhalb des Spiels steht, Rechenschaft schuldig über ihre Handlungen im Spiel, und sie sind nicht zu einer bestimmten Handlung im Spiel verpflichtet.“²⁸

Der dritte Punkt sei hier kritisch betrachtet, da die Freiheit innerhalb des Spiels nicht mit der hier angedeuteten allgemeinen Freiheit gleichgesetzt werden darf.

Wie bereits etabliert, ist das Spiel oder auch *game* determiniert durch Regeln, die den

27 Vgl. Cermak-Sassenrath: *Interaktivität als Spiel. Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer*, S. 90

28 Ebda. S. 92

Spielverlauf bestimmen. In Videospielen ist das ebenso der Fall. Es herrscht keine absolute Freiheit für den Spieler. Er kann aus einer Auswahl an Möglichkeiten entscheiden, wobei die Fülle an Entscheidungsmöglichkeiten variabel ist oder auch gar nicht vorhanden sein kann.

In *Metal Gear 3: Snake Eater* wird der Spieler mit einer Fülle an Möglichkeiten zur Erfüllung seiner Missionen konfrontiert. Ziel ist es möglichst leise an einer Fülle von Feinden vorbei zu schleichen, in und aus Militäranlagen. Gleichwohl wird der Spieler jedoch immer wieder mit Situationen konfrontiert, in denen er keine Wahl hat (außer die Spielsituation komplett zu beenden). Die Handlung kann nicht anders vorangetrieben werden. So ist der Spieler nach dem letzten Bosskampf mit einer Exekutionssituation konfrontiert. Der Avatar hält eine Waffe auf einen NPC gerichtet und bis auf die Taste, mit der der Spieler die Schusswaffe betätigt, sind die Funktionen der anderen Tasten ausgeschaltet. Es bleibt hier also keine Freiheit zu entscheiden. Um das Spiel zu beenden, ist der Spieler gezwungen die Exekution durchzuführen.

Freiheit in Spielen ist also keine absolute Freiheit, sondern stellt in diesem Sinne die Freiheit aus einer determinierten, variablen Menge an Möglichkeiten zu wählen dar.

Freiheit stellt bei dem Spiel aber keine Beliebigkeit dar. Jede Entscheidung des Spielers bedeutet für das Spiel und ihn selbst Konsequenzen. Erst dadurch werden die Entscheidungen als eine Form der Freiheit empfindbar. Ohne Konsequenzen hätten die Entscheidungen des Spielers sonst keine Relevanz und wären indes lediglich beliebig.²⁹

3.1.3. Gameplay

Der Begriff *gameplay* ist zusammengesetzt aus den beiden Wörtern der englischen Sprache für spielen. Dieser Terminus ist grob und ungenau in seiner Bedeutung, da er simultan für mehreres verwendet wird. In Bezug auf die ausgeführte Definierung der Begriffe *game* und *play* kann das *gameplay* eingegrenzt werden. Basis für die Erfahrung des *gameplay* stellt eine Verbindung der Spontanität und des starken Regelbezugs dar.

„The 'text', if we are to use that term at all, becomes the complex interaction between

29 Vgl. Ebda. S. 92

player and game – or what is described as gameplay.“³⁰

Ausschlaggebend bei dem *gameplay* ist die Erfahrung des Spielers, die erst durch die Interaktion mit dem Videospiel entstehen kann. Das Erproben der Mechanik und das Testen der Grenzen spielen hierbei eine wesentliche Rolle. Das *game*, dem Regeln und Mechaniken zugrunde liegen, werden vom Spieler in einer spielerischen Situation ausgeführt. Er ist also nicht nur Rezipient, sondern Akteur des *play*.

Als deutsches Synonym wird mitunter der Begriff der Spielmechanik verwendet, doch scheint dieser nur bedingt zu greifen. Hier liegt der Fokus auf den technischen, beziehungsweise auf den programmierten Grundlagen, denen der Spieler unterworfen ist, sprich die Mechanik, der technische Ablauf des Spiels. *Gameplay* scheint aber mehr als nur das Erlernen des Regelwerks zu meinen. Gunnar Liestol versucht den Begriff näher einzugrenzen.

„When 'game' and 'play' are conjoined and turned into a noun, 'gameplay' seems to mean the process that takes place when a game is played, the activity that is produced over time as result of the subject's engagement with the rules, objects, and activities of the game.“³¹

Das *gameplay* kann in diesem Sinne als Möglichkeitsraum verstanden werden. Die Software legt Grenzen und Räume vor innerhalb derer der Spieler beliebig interagieren kann, wodurch er vor allem Akteur eines spontanen und speziell subjektiven Erlebnisses wird. Gleichzeitig unterstreicht dieser Begriff die Schwierigkeit und Unmöglichkeit der Definition von Spiel und unterstreicht bereits an dieser Stelle den hybriden Charakter von Videospielen.

3.1.4. Action – Adventure

Die Trennung von Videospielen in Genres oder Klassifizierungen stellt sich als ausgesprochen komplexes Feld dar, da eine Unmenge verschiedener Videospiele existiert, deren hybride Formen ein liquides Mischverhältnis vorweisen.

30 Dovey/Kennedy.: *Game Cultures. Computer Games as New Media*, S. 6

31 Liestol, Gunnar: *Gameplay: »From Synthesis to Analysis (and Vice Versa)«*, in: Gunnar Liestol/Andrew Morrison/Terje Rasmussen (Ed.): *Theoretical and Conceptual Innovations in Digital Domains*. Cambridge: MIT Press S. 389-414, S. 400

Die bereits dargebrachten Genrekriterien greifen nicht unbedingt, da Videospiele auf unterschiedlicher Hardware erscheinen, auf unterschiedliche Regeln aufgebaut sind, den Spieler auf variable Weise fordern und unterschiedliche Ergebnisse erzeugen. Ebenso sind sie optisch variabel und stellen Welten und Figuren auf vielfältige Weisen dar.³²

Es gibt in diesem Sinne keine festen Regeln. Genrebezeichnungen, die auf einem bestimmten Interface basieren (*Ego-Shooter*) sind ebenso häufig wie Klassifizierungen basierend auf bestimmten Bewegungsabläufen (*Jump'n'Run* oder *Point and Click*), in Bezug zu dem gebotenen Gameplay (*Role based game*) oder Genres in Anlehnung an Filmgenres (*Survival Horror*). Mitunter werden auch Mischungen aus genannten Möglichkeitsfeldern gewählt um die einzelnen Videospiele zu beschreiben.

Um das Medium Videospiel dennoch zugänglicher zu machen, wird hier auf Claus Pias verwiesen, der Videospiele in drei Typen trennt: action games, adventure games und strategy games. Jeder Typ hat einen anderen Faktor, der in der Spielmechanik besonders hervorgehoben ist. Bei action games ist es der Faktor der Zeit, bei adventure games sind es Entscheidungen und vor allen Dingen das richtige Entscheiden zum richtigen Zeitpunkt, während bei strategy games Geduld und Planung die wesentlichen Faktoren sind.³³

Das action game zeichnet sich nach Pias durch drei charakteristische Aspekte aus; (1) das Lesen eines sich verändernden Displays, bei dem der Faktor Zeit Risiko bedeutet und das darauffolgende Reagieren, beispielsweise das Drücken eines bestimmten Knopfes, aus einer vorgeschriebenen Variation aus Möglichkeiten geschehen muss. (2) kommt es durch diesen Mechanismus zu einer Trainingssituation, die einen Optimierungsprozess bedeutet und (3) hebt sich dadurch das simple Eingeben des Spielers in die Maschine auf. Stattdessen schreibt sich die Maschine in den Spieler ein und dressiert, oder um es pragmatischer zu sagen, programmiert ihn entsprechend entlang der Spielanforderungen.³⁴ Diese Eingabemöglichkeiten sind auf grundsätzliche Bewegungsabläufe reduziert, die von Spiel zu Spiel variieren, je nachdem welchen Sinn

32 Burn, Andrew/Carr, Diane: *Computer Games. Text, narrative and play*, Cambridge: Polity Press 2006, S. 16

33 Vgl. Pias, Claus: »Action, Adventure and Desire. Interaction in PC Games«, in: Heide Hagebölling (Ed.): *Interactive Dramaturgies. New Approaches in Multimedia Content and Design*, Berlin: Springer Verlag 2004, S. 133f

34 Vgl. Ebda. S.136ff

und Zweck sie erfüllen, beispielsweise Springen, Ducken, Laufen, Schießen oder Klettern, die jeweils einer bestimmten Taste oder einer fixen Kombination von Tasten zugeordnet sind.

„The dramaturgy of action games involves [in this sense] a limited number of discrete options that have to be selected in a proper sequence and, in addition, within a precisely defined time frame.“³⁵

Adventure games macht Pias am Aspekt der korrekten Abfolge exakt gesetzter und akkuraten Entscheidungen fest. Diese Abfolge von Entscheidungen setzt eine Narration voraus, in der diese Entscheidungen eingebettet sind, da sie aufgrund ihrer zeitlichen Abfolge eine Kausalität benötigen. Dementsprechend benötigen diese also „a 'result-based relationships' between individual event links, 'referential identity of the subject' and a 'solidarity of facts'“. ³⁶ Alle Fäden müssen verbunden sein, kausal erklärt werden und vor allen Dingen einen Sinn haben. Es gibt keine losen Enden, zweckfreie Objekte oder ergebnislose Entscheidungen, die keinen Einfluss auf die Narration haben. Der Spielvorgang in adventure games kann also als ein explorativ-narrativ-experimenteller beschrieben werden (trial-and-error-Verfahren).³⁷

Da die Kategorie der strategy games für diese Arbeit nicht relevant ist, wird die Erläuterung derer ausgespart.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Einteilung der Videospiele nach Pias auf den Schwerpunkten der ihnen immanenten Risikofaktoren erfolgt. Dadurch ergeben sich notwendige Interaktionsmuster, die variabel sind, aber den Spieler mit der gleichen Problematik stellen. Action games konfrontieren den Spieler mit dem Faktor der Zeit, während adventure games jenen der Entscheidung darstellen und strategy games den Faktor der Planung.

Diese Trennung der Risikofaktoren ist durchaus vertretbar und scheint zunächst eine sinnvolle Einteilung zu sein. Viele Videospiele stellen allerdings nicht nur einen Risikofaktor aus, sondern arbeiten mit Kombinationen. So weist das Beat 'em Up-Videospiel *Tekken* (1994-2017) und seine Fortsetzungen durch die

³⁵ Ebda. S. 138

³⁶ Ebda. S. 139

³⁷ Vgl. Seda, Roman: *Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse*, Boizenburg: vwh 2008, S. 15

Zweikampfsimulation das Actionelement durch das Drücken bestimmter Tastenkombinationen auf, um Schlag- und Trittkombinationen gegen den Gegner zu starten, was in einer begrenzten Zeit geschehen muss. Diese Charakteristika sind dem action game zugeschrieben. Dem Spiel ist aber eine Geschichte unterlegt. Das Besiegen einer bestimmten Menge an Gegner in einem rundenbasiertem Zweikampfsystem ist in eine Narration eingebettet, die dem Spieler bei erfolgreichem Bezwingen des letzten Gegners seine Geschichte offenbart.

Die Narration, die von Pias dem adventure game zugewiesen wird, ist also nicht nur diesem immanent, sondern eine unabhängige Größe. Das eigentlich relevante scheint hier der Umstand, dass das adventure game eine Narration durch seine Struktur voraussetzt und benötigt um den Spieler zu motivieren Entscheidungen treffen zu wollen, während für die anderen beiden Kategorien eine Erzählung eine nicht zwingende Eigenschaft darstellt.

Gleichzeitig werden narrative Genres in Pias' Unterscheidungen nicht näher berücksichtigt, die aber sehr wohl Relevanz haben, da Videospiele auch erzählende Medien sein können und oft auch sind. Hier zeigt sich wieder wie schwierig die Klassifizierung bei Videospielen ist. Der Fokus den Pias auf das Gameplay setzt, schließt wesentliche andere Faktoren eines Videospiele, wie die cinematischen Elemente, Narration, plattformspezifische Eigenschaften und spielmechanische Elemente, die in Pias' Unterscheidung keinen Platz finden aus und ignoriert die vielen Mischformen ebenso.

An dieser Stelle soll unterstrichen werden, dass sich der Begriff das Videospiel in weiterer Folge auf narrativ motivierte Videospiele bezieht, womit keine Beschränkung auf das adventure game stattfinden soll. Mischformen von den oben genannten Spielgenres werden bei den Videospieleanalysen noch vorgestellt werden. Jedoch umfasst der Begriff des Videospiele eine breite Fläche an Variationen, die nicht universal behandelt werden können und keine allgemein gültigen Aussagen zulässig machen. Die Beschränkung auf narrativ bezogene Videospiele erfolgt in Korrespondenz zu den thematisierten Theorien.

Zum Zwecke dieser Arbeit und in Relation zu Cinematisierungsprozessen am dienlichsten erscheint die Genreeinteilung auf narrativer Ebene, da der Fokus auf narrativ basierten Videospielen liegt. Spielmechanische Unterscheidungen werden in

der folgenden Analyse sehr wohl thematisiert werden, ebenso wie die vermarkteten Genrezuweisungen der gewählten Videospiele, werden allerdings nur eine Nebenrolle einnehmen.

3.2. Immersion vs. Involvierung

Immersion ist eng verbunden mit der Interaktion, besonders in Bezug auf Videospiele. Janet Murray, die den Begriff der Immersion entscheidend geprägt hat, versteht darunter das Eintauchen in eine Welt, die durch das Medium rezipiert wird.³⁸ Murray sieht die Immersion in einem Dreiecksverhältnis mit *agency*, sprich der Einwirkungsmöglichkeiten die dem Spieler gegeben werden um zu interagieren, und *rapture*, was die emotionalen Erfahrungsräume beschreibt, die sich dem Spieler während der Rezeption einer Geschichte öffnen. Diese drei Aspekte stehen nach Murray in einer Wechselbeziehung.³⁹

„Eine lustvolle Immersion in ein digitales Videospiel hängt laut Murray deshalb stark von seinen visuellen und auditiven Elementen ab, und ob die so erzeugte virtuelle Umgebung glaubhaft erscheint und ausreichend Überzeugungskraft auf die Sinne ausüben kann. Ebenso wichtig für den Grad der Immersion sind auch weitere technische Details, wie das Leveldesign, die Spiellogik, die Konsistenz von Zeit und Raum, sowie die Künstliche Intelligenz, welche das Handeln von Nichtspielercharaktere bestimmt.“⁴⁰

Der Begriff der Involvierung ist aus einer Gegenposition zum Immersionsbegriff entstanden. Britta Neitzel bezieht sich hierbei vor allem auf den Immersionsbegriff von Janet Murray, für die das Eintauchen eine wesentliche Rolle der Immersionserfahrung des Spielers darstellt. Der Vorgang des Eintauchens ist für sie der Schlüsselfaktor mit dem die Rezipienten an das Videospiel gebunden werden.

Für Britta Neitzel stellt gerade dieses Eintauchen eine Problematik dar, da dem immer auch die Möglichkeit des Versinkens und wenn man so will, des sich-verlierens beigestellt ist.⁴¹

38 Vgl. Boldt, Martin: *Entertainment-Hybride. Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel*, München: AVM 2011, S. 16

39 Vgl. Ebda. S. 17

40 Ebda. S. 17

41 Vgl. Neitzel, Britta: »Medienrezeption und Spiel« In: Jan Dieseltmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch(Hsg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: Transkript 2008, S. 97

„Das Dispositiv des Computerspiels schreibt dem Spieler [...] die Position eines handelnden zu, beschneidet die Handlungsmöglichkeiten jedoch zugleich [...] so dass nur bestimmte Handlungen ausgeführt werden können.“⁴²

Für Neitzel ist die Involvierung in Videospielen also stärker als beispielsweise bei Filmen, da der Rezipient nicht nur Zuschauer ist und das Gefühl bekommt aktiver Bedeutungsgeber zu sein, sondern ebenso die aktive Position des Handlungsführenden inne hat, allerdings hier auch wieder eingeschränkt ist, so dass er nicht vollends in die generierte Welt eintauchen kann, sondern eben nur innerhalb der vorgegebenen Rahmen Handlungen setzen kann.

Wie bereits an früherer Stelle angesprochen, gibt es ohne der Interaktion, also der aktiven Teilnahme und Steuerung des Avatars durch den Spieler keinen Handlungsfortschritt und somit keine Erzählung. Diese doppelte Form der Involvierung, die als Gleichzeitigkeit von inneren und äußeren Vorgängen beschrieben werden kann, ist es also, die für Neitzel den Reiz des Videospieles ausmacht und den Spieler so erfolgreich einzubinden vermag.⁴³

Der Begriff der Involvierung hat sich in Forschungskreisen noch nicht so etabliert, wie das bei der Immersion der Fall ist. Es wird immer noch mehr Bezug auf die Immersion genommen, als auf Neitzels Gegenposition. Jedoch gibt es Annäherungsdiskurse und, wenn man so will, Erweiterungsprozesse des Begriffs der Immersion.

So verortet Roman Seda den Moment der Immersion innerhalb des Spannungsverhältnisses von Narrativität und Interaktivität, die er in einem Oppositionsverhältnis sieht. Es findet laut Seda ein Intensivierungsprozess in (narrativ-) interaktiven Anwendungen statt. Dieser Prozess geschieht durch die Interaktion.⁴⁴

Damit ist Roman Seda bereits ein Stück weit an die Involvierung nach Neitzel herangetreten, da er ebenso ein sich wechselseitig bedingendes Spannungsverhältnis beschreibt, ähnlich wie bei Neitzel.

Benjamin Beil beschreibt Immersion als ein medienübergreifendes Phänomen und damit ein Wesenszug von Hybridmedien ist und sich sowohl in narrativen, ludischen und simulativen Momenten veräußert. Immersion ist nach Beil ein Effekt, der durch

42 Ebda. S. 97

43 Vgl. Ebda. S. 102

44 Seda: *Interactive Storytelling im Computerspiel*, S. 135ff

Wechselwirkungen innerhalb dieser Hybridstrukturen entsteht. Das Spiel und die Erzählung spielen hierbei eine wichtige Rolle. Immersion ist an die Interaktion dieser beiden Aspekte gekoppelt.⁴⁵ Damit bezieht er noch deutlicher, als es bei Roman Seda der Fall ist, den Begriff der Involvierung zur Immersion mit ein.

An dieser Stelle muss die Frage nach unterschiedlichen Formen der Immersion gestellt werden, da grundsätzlich unterschiedliche Medien existieren, die uns in unterschiedlicher Weise zu fesseln vermögen. Bisher beschriebene Thesen schließen den Aspekt der Aufmerksamkeit oder Konzentration bisher gänzlich als immersionsbeitragenden Faktor aus. Eugen Bleuler beschreibt Aufmerksamkeit als eine beschränkte Bewusstseinsressource, deren Intensität und Dauer als Konzentration messbar ist.⁴⁶ Mit Claus Bundesens *Theory of visual attention*, kurz TVA genannt, sind durch mathematische Gleichungen und Modellberechnungen Befunde von Aufmerksamkeitsprozessen erklärbarer geworden.⁴⁷

Aufmerksamkeit ist also eine Summe mehreren Bewusstseinsprozessen, die äußerlich und innerlich stattfinden, wie das Bewusstsein für den eigenen Körper, Gefühle, Affekte sowie Sinnesreize. Dabei ist die Aufmerksamkeit nicht immer bei jedem Bewusstseinsprozess gleich konstant. Die wechselnde und schwankende Verteilung wird als Konzentration beschrieben. Sie erfordert Anstrengung und ist in diesem Sinne eine willentliche Fokussierung der Aufmerksamkeit auf einen bestimmten inneren oder äußeren Reiz. Der Kraftaufwand zur Konzentration hat nur dann Sinn, wenn dabei etwas positives erreichbar ist oder erscheint. Dem übergeordnet steht also ein Ziel oder eine Lösung für ein Problem, das durch das Bündeln der Aufmerksamkeit erreichbar wird oder werden kann.

Die Anstrengung der Konzentration ist kraftaufwendig, was bedeutet, dass Konzentration ein vergänglicher Zustand ist, der mit der Zeit abnimmt und nicht unabhängig von Einflussfaktoren verstanden werden kann.

Die Konzentration ist damit grundsätzlich der Definition eines games nahe. Um eine game-Situation meistern zu können, muss der Spieler sich auf das Erlernen der Regeln, der akkuraten Ausführung dieser und der spielimmanenten mitunter wechselnden

45 Beil, Benjamin: *First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und Computerspiel*, Münster: Lit-Verlag 2010, S. 53f

46 Vgl. Bleuler, Eugen: *Lehrbuch der Psychiatrie*, Berlin: Springer Verlag 1983¹⁵, S. 77

47 Vgl. Bundesen, Claus: »A theory of visual attention«, in: *Psychological Review* 1990 Heft 97, 523-547, S. 525

Anforderungen der Situation fokussieren. Auf Videospiele bezogen bedeutet das, dass der Spieler zunächst erlernen muss, wie er interagiert, welche Grenzen ihm die Programmierung auferlegen, was er tun kann und was nicht. Diese Regeln greifen auf ein Fundament von Vorwissen anderer Spiele und Hardware zurück. So ist die gängige Funktion der Pfeiltasten oder des Joysticks das Bewegen des Avatars. Dennoch hat jedes Spiel spezifische Eigenschaften, die vom Spieler erst erprobt und erlernt werden. Jeder Form von Immersion oder Involvierung steht also der Prozess der Konzentration voran.

Die Konzentration bezieht sich hierbei rein auf die ludischen und systematischen Vorgänge eines Videospieles und steht den narrativen und cinematischen Aspekten voran. Es muss erst ein Auseinandersetzen auf spielmechanischer Ebene stattfinden, damit Narration überhaupt erfahrbar werden kann. Damit soll keine Gewichtung dieser Aspekte getätigt werden. Diese Aussage erfolgt auf der simplen Prämisse, dass nicht jedes Spiel gleich immersiv oder involvierend ist. *Guitar Hero* (2005) leistet freilich andere immersive Arbeit als *Uncharted* (2007). Bei dem ersteren gilt es durch das richtige Drücken von Tasten Akkorde richtig zu spielen. Es gibt keine untergelegte Narration. Stattdessen wird vom Spieler ein extrem hohes Maß an Konzentration abverlangt. *Uncharted* ist hingegen mit einer cinematisch aufbereiteten Narration ausgestattet, die den Spieler an Figuren und Spielwelt binden. Beide Spiele waren sehr erfolgreich, bieten aber grundlegende Unterschiede in der Art und Weise, wie sie Konsumenten vor den Bildschirm fesseln.

Immersion kann sehr wohl durch die Spielmechanik hervorgebracht werden, beispielsweise in Sequenzen mit Quick-Time-Events, die das schnelle und richtige Drücken bestimmter Tasten unter Zeitdruck erfordern. Diese Sequenzen sind meist narrativ unterlegt und können durch die Übertragung der Situation des Avatars auf den Spieler immersive Wirkungen erzeugen. Charakteristisch hierfür ist, dass dem Quick-Time-Event keine klaren Tastenzuweisungen stattfinden müssen. Das Kommando der zudrückenden Taste wird immer erst unmittelbar vor oder im Moment der zu setzenden Aktion an den Spieler kommuniziert. Konzentration hingegen bezieht sich auf die grundlegenden, erlernbaren, festgeschriebenen Umgangsmöglichkeiten, die ein Videospiel bietet.

Es erscheint sinnvoll, den Begriff der Immersion in Anlehnung an Benjamin Beil also zu

trennen. Es wird unterschieden in narrative und ludische Immersion, die durch Wechselwirkungen Immersion für den Spieler erfahrbar machen. Dem voran steht die Konzentration, die Voraussetzung für immersive Prozesse ist und auch während der Immersionsmomente vorhanden sein muss.

3.3. Flow

In Bezug auf die Immersion ist auch das Konzept des *flow* zu berücksichtigen. Raymond Williams hat den Flow in Bezug auf Fernsehstrukturen beschrieben. Hier tritt ein Wechsel der alten Struktur der klar abgegrenzten Sendungsblöcke zu einer einheitlicheren Struktur mit fließenden Übergängen ein. Dieser Fluss bindet den Zuschauer länger an den Bildschirm, als dieser dies ursprünglich geplant hatte.⁴⁸

In Bezug auf Videospiele ist vor allem auch Mihaly Csikszentmihalyi wichtig, der einen wesentlichen Beitrag zur Ausformung der Flow-Theorie geliefert hat. Demnach ist das Erlebnis des Flow als solches autotelisch.⁴⁹ An früherer Stelle wurde das game ebenfalls als Handlung mit autotelischem Charakter beschrieben. Hier kann also eine Brücke zu der Spieltheorie geschlagen werden und die Annahme geformt werden, dass der Flow ein weiteres Element eines games ist.

„Im *flow*-Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewußtes Eingreifen von Seiten des Handelnden zu erfordern scheint. Er erlebt den Prozeß als ein einheitliches 'Fließen' von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspürt. *Flow* ist das, was wir 'autotelisches Erleben' nannten.“⁵⁰

Der Flow steht damit in direktem Bezug zur Immersion und ist daran gekoppelt. Der stetige Fluss an Handlungen, die den Spieler an das Videospiel binden, ermöglicht es erst, dass Immersion stattfinden kann.

Als deutliches Element des flow sieht Mihaly Csikszentmihalyi den Prozess des Verschmelzens von Handlung und Bewusstsein. So hat der Spieler, während er sich in

48 Vgl. Williams, Raymond: »*Programmstruktur als Sequenz oder flow*«, in: Ralf Adelman (Hsg.) Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft: Theorie – Geschichte – Analyse, Konstanz: UVK Verlag 2001, S. 34

49 Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly: *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*, Stuttgart: Klett-Cotta 1985, S. 59

50 Ebda. S. 59

dem Zustand des flow befindet, keinen direkten Bezug auf sich selbst. Er ist sich seiner Handlungen bewusst, ist aber in seiner Aufmerksamkeit so auf die (Spiel-)Situation gebunden, dass er keine dualistische Perspektive eingehen kann und keine Reflexion des eigenen Bewusstseins möglich ist. Um in diesen flow-Zustand zu gelangen, braucht es also viel Konzentration und eine Fokussierung der Aufmerksamkeit. Dies stellt für Mihaly Csikszentmihalyi das zweite wichtige Element des flows dar. Hinzu kommt dadurch auch der „Verlust des Selbst“, auch als Selbstvergessenheit beschrieben. Das Selbst, oder anders ausgedrückt das Ego, tritt für die Dauer des flow-Moments in den Hintergrund.⁵¹

Das Selbst fasst Csikszentmihalyi nach Mead und Freud als psychischen Mechanismus auf, der zwischen eigenen und sozialen Bedürfnissen vermittelt und Handlungen auslöst. Der Moment des flow bedürfe einer solchen Verhandlung aber nicht, da der Spieler sich freiwillig einer mit Regeln gefertigten Situation aussetzt, in der seine Position und Handlungen klar sind. Wichtig ist hierbei, dass die Selbstvergessenheit kein „eintauchen“ oder „sich verlieren“ bewirkt.

„Was gewöhnlich im *flow* verlorengelassen ist, ist nicht die Bewußtheit des eigenen Körpers oder der Körperfunktionen, sondern lediglich das Selbst-Konstrukt, die vermittelnde Größe, welche wir zwischen Stimulus und Reaktion einzuschreiben lernen.“⁵²

Im Moment des Spielens stellt sich demnach das Selbst zugunsten des Spielflows hinten an. Die Bindung an den Spielavatar, an die Narration und ihre Aufbereitung werden erleichtert und bringen so den Immersionsmoment mit hervor.

51 Vgl. Ebda. S. 61ff

52 Ebda. S. 67

4. Hybridmedium Videospiel

Kaum ein anderes Medium ist so schwer zu beschreiben, wie das Videospiel. Schon der Begriff an sich birgt die Gefahr der saloppen Verallgemeinerung. Die Spielindustrie, die inzwischen schon größer ist und mehr Geld ausgibt und einspielt als die Filmindustrie, liefert einen kontinuierlichen Fluss an neuen Spielen. Der Begriff Videospiel meint also viel und gleichzeitig wenig.

Der Begriff setzt sich aus zwei unterschiedlichen Handlungen zusammen; erstens Video, was vom lateinischen Wort *videre* abstammt und sehen bedeutet, und zweitens dem Begriff des Spielens, an den im Vorfeld schon eine Annäherung stattgefunden hat. Die Videotechnik umfasst im Allgemeinen elektronische Verfahren zur Bildaufnahme, -übertragung und Wiedergabe. Üblicherweise wird damit auch die Bearbeitung von etwaigen dazugehörenden Begleitton verstanden. Der Begriff Videospiel wird generell für jede Form von digitalem Spiel verwendet, unabhängig von den benötigten Peripheriegeräten oder visuellen Ästhetiken. Daher soll hier die begonnene Fixierung der Begriffsbedeutung fortgesetzt werden. In dieser Arbeit bezieht sich der Begriff Videospiel im speziellen auf Konsolen- und Computerspiele, da andere Peripheriegeräte eine andere visuelle Auflösung bedingen können, deren Thematisierung in dieser Arbeit keinen Platz finden wird.

Je nach Kenntnis und Vorwissen, Interessen, Beruf, Alter und Kultur variieren die Vorstellungen und Erwartungen, die mit diesem Begriff verbunden werden. Ein eingefleischter Gamer erfährt Spiele anders, als ein Gelegenheitsspieler, der vielleicht nur die Wartezeit an der Busstation mit seinem Smartphone vertreibt. Und hier zeigt sich auch gleich die nächste Problematik. Es gibt eine immens breit gefächerte Summe an Spielen, die in Spieldauer, Anforderungen, Spielmechanik, benötigter Technik und Umfang stark variieren. Der Begriff, der so viel meint, ist im selben Atemzug ein Versäumnis, da er nie alles meinen kann.

In dieser Arbeit bezieht sich der Terminus auf *Cinematic Games*. Damit sind jene Videospiele gemeint, die intermedial in Beziehung zu Filmen stehen, cinematographisch aufgebaut sind und narrativ bestimmt werden.

„Die Beziehungen innerhalb eines eng verknüpften Netzes von remediatisierten Einzelmedien, deren komplexes Funktionieren sich immer erst im medialen Vergleich erschließen lässt, erreichen durch die Wandlungsfähigkeit digitaler Medien also eine

neue Dimension. Gerade das digitale Medienangebot des Computerspiels, in dem die verschiedensten Medien und Kulturformen miteinander verschmelzen, lässt sich unmöglich ohne einen präziseren Blick auf die entsprechenden Kontexte analysieren. Da es als stark remediatisierendes Phänomen nicht nur ältere Auffassungen von Mediengrenzen ad absurdum führt, sondern auch etablierte Gattungsbegriffe sowie Vorstellungen von traditionellen Kunst- und Kulturformen zu sprengen scheint, soll es im Sinne der Kulturwissenschaften als komplexes *Hybridmedium* betrachtet werden.“⁵³

Durch die Entwicklung hin zu digitalen Medien verändert Formen, Ästhetik und Rezeption von Medien. Die Digitalisierung verändert zuvor analoge Medien und schreibt sich in diese ein.

Die Digitalisierung vereinfacht in diesem Sinne auch die Abstände zwischen zumal getrennten Medien und bringt sie enger aneinander. Medien vermischen sich. Der zunehmende Hybridcharakter von digitalen Medien bringt damit andere Formen der Ästhetik hervor.

Die Entwicklung hin zur Hybridisierung birgt zwar die Gefahr, den Medien spezifische Eigenschaften zu verlieren, gleichzeitig schafft sie aber auch Möglichkeitsräume neue und komplexere (Erzähl-)Formen, Strukturen und Ästhetiken zu etablieren.

Im folgenden Kapitel wird zunächst eine Herleitung des Begriffs Hybrid dargelegt, die auf Theorien der Intermedialität aufbaut. Davon ausgehend werden ausgewählte hybride narrative als auch ludische Formen thematisiert, die als Fundament für die darauf folgenden Analysen dienen sollen.

4.1. Intermedialität

Um die Intermedialität spannt sich ein undeutliches Netz von verschiedenen, mitunter sehr unterschiedlichen Begriffsdefinitionen. Das macht es schwierig über Intermedialität zu sprechen und bedarf einer Skizzierung des Forschungsfeldes. Grundlegend muss gesagt werden, dass es neben Intermedialität noch die Begriffe der Trans- und Multimedialität gibt, die teilweise überschneidend verwendet werden, was die Begriffsklärung noch dringlicher macht.

Transmedialität ist jenes Phänomen, bei dem medienunspezifische Stoffe von einem Medium in ein anderes wandern.⁵⁴

⁵³ Seda: *Interactive Storytelling im Computerspiel*, S. 30f

⁵⁴ Vgl. Meyer, Urs: *Transmedialität: zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*, Göttingen: Wallenstein 2006, S. 8ff

Irina Rajewsky sieht in der Intermedialität ein Sammelsurium aller mediengrenzenüberschreitenden Phänomene und deren Kombinationen. Sie unterscheidet diese in drei Unterkategorien. Sie beschreibt erstens den Medienwechsel. Hier wechselt ein Stoff von einem Medium in ein anderes und wird in dem neuen Medium mit den spezifischen semiotischen Zeichen umgesetzt. Der Medienwechsel ist damit nahe an der Definierung der Transmedialität. Hier zeigt sich bereits die Problematik der Begriffstrennung, die je nach theoretischem Ansatz stark variieren kann. Zweitens trennt sie intermediale Bezüge als ein eigenes Phänomen ab. Diese Kategorie umfasst grundsätzlich jede Form der Bezugnahme eines Mediums auf das semiotische System, die Ästhetik, die Form oder Stoffe eines anderen. Als dritte Kategorie nennt sie die Medienkombination. In diesem Fall verbinden sich mindestens zwei unterschiedliche Medien mit eigenständigen semiotischen Zeichen, die neue Kunst- und Mediengattungen hervorbringen können.⁵⁵

Medienkombination wird abseits von Irina Rajewsky auch als Multimedialität oder Polymedialität beschrieben. Die durch Prozesse der Digitalisierung entstandenen „neuen Medien“ bieten durch „weitreichende[...] Remediatisierungs- und Hybridisierungstendenzen [...] gemeinhin auch eine spezifisch *poly-* oder *multimediale* Qualität [...]“.⁵⁶ Der Begriff der Medienkombination ist demnach für „neue Medien“ durchaus relevant, allerdings mutmaßt er in seinen Wortbestandteilen an, die Medien seien nur kombiniert, ohne zusammenzuhängen.

„Über die Ebene kombinierender Darstellung unterschiedlicher Medien hinaus zeichnet sich Multimedia demnach besonders durch die Dimension der *Integration* verschiedenster (digitalisierter) Medieneigenschaften und damit unterschiedlichster Zeichensysteme in *ein* Medium aus.“⁵⁷

Die Thematisierung der Integration und der Hybridisierung fehlt beim Begriff der Medienkombination und macht ihn in diesem Sinne nicht gänzlich brauchbar um „neue Medien“ und in dieser Arbeit Videospiele zu beschreiben.

Jens Schröter differenziert Intermedialität in synthetische und trans-mediale Intermedialität. Die synthetische Intermedialität beschreibt eine Fusion von Medien

55 Vgl. Rajewsky, Irina: *Intermedialität*, Tübingen/Basel: Francke 2002, S. 28ff

56 Seda: *Interactive Storytelling im Computerspiel*, S. 31

57 Ebda. S. 32

aus der ein *Intermedium* hervorgeht, das als solches komplett neu ist.⁵⁸ Damit schließt die synthetische Intermedialität an den Begriff der Hybridisierung an.

„Wie bereit die Bezeichnung *Hybridphänomen* aus Sicht der Kulturwissenschaften deutlich macht, bedienen sich Computerspiele mittlerweile aus dem reichhaltigen Fundus textlicher, bildlicher und filmischer Codes und kombinieren diese nicht nur miteinander, sondern scheinen diese zu einem informationellen (und damit auch kulturellen) Mehrwert zu integrieren.“⁵⁹

Die formale oder trans-mediale Intermedialität bezieht sich hingegen auf Formen, Strukturen, narrative Elemente, sprich also Elemente von Medien, die abgelöst vom Medium in andere Medien treten. Hervorzuheben ist hierbei die Betonung der Form. Diese markieren keine Medien und sind nicht medienspezifisch. Vielmehr geht es Schröter darum, die Mediatisierung zu unterstreichen. Es findet hier also kein Medienwechsel in diesem Sinne statt, sondern die Repräsentation eines Mediums in einem anderen.

„So werden im Medium des interaktiv-narrativen Computerspiels formale Konzepte und Mechanismen anderer Medien – in erste Linie Spiel- und Erzählformen – übernommen und ästhetisch realisiert. Denn diese bereits als eigenständige Phänomene beschriebenen (Kultur-) Formen sind zwar untrennbar mit Medien verbunden, da sie in diesen ihre ständige Aktualisierung erfahren [...], aus transmedial-formaler Sichtweise muss ihr grundlegendes Wesen jedoch als unabhängig gegenüber ihrer jeweiligen medialen Basis betrachtet werden.“⁶⁰

Jens Schröter versteht demnach Erzählstrukturen nicht als ein filmisches Charakteristikum, sondern eine narrative Kulturform, die sich in verschiedenen Medien etabliert. Diese Herangehensweise ist vor allem für Videospiele interessant und effektiv, da sich in Videospielen zwei Kulturformen treffen, nämlich jene des Spiels und der Erzählung.

4.2 Interactive Storytelling

Eine Erzählung, oder *story* genannt, ist demnach also medienunabhängig. Sie ist bedingt durch eine Endlichkeit und Äußerlichkeit. Eine *story* beinhaltet in der Regel

58 Schröter: »Intermedialität« 2008, in: http://www.theorie-der-medien.de/text_druck.php?nr=12

59 Seda: *Interactive Storytelling im Computerspiel*, S. 32

60 Ebda. S. 34

einen *plot*. Die *story* liefert den Rahmen, in dem die Narration eingebettet ist, oder im Film die Szenen und Sequenzen ihren Platz finden.⁶¹ Die *story* entsteht dann, wenn Zuschauer das Gesehene und/oder Gehörte durch Vorwissen und kognitive Leistungen zu einem Sinnhaften Ganzen zusammen fügen.⁶² Der *plot* thematisiert ausgehend von Spannungsmomenten die Versuche zu einer Lösung zu finden, strukturiert die *story* und treibt sie voran.⁶³

Die *story* ist kein rein filmisches Phänomen, doch scheint in Zusammenhang mit dieser Arbeit der *story*-Begriff der Filmtheorie am sinnvollsten. Der Begriff des *interactive storytelling* kann demnach nicht auf Videospiele beschränkt werden. Er bezieht sich auf einen narrativ geprägten Diskurs der Interaktion ab, der prinzipiell medienunabhängig ist. Der Fokus wird im Laufe der folgenden Kapitel aber dennoch auf Videospielen bleiben, da eine tiefgehende Terminologie des Begriffs *interactive storytelling* den Rahmen der Arbeit sprengen würde.

Interactive Storytelling setzt schon eine grundlegende Attributisierung oder Gewichtung der Elemente voraus. Das Hauptaugenmerk liegt hier bei der *story*, die durch interaktive Mechanismen an den Rezipienten herangetragen wird, während die Interaktivität in diesem Fall als beschreibendes Adjektiv eine untergeordnete Rolle zugesprochen wird.

„Der aus dem Englischen übernommene Begriff des Storytelling bezeichnet den Vorgang des Geschichtenerzählens in jeglicher Form. Unabhängig von der Art des Mediums thematisieren Geschichten verschiedener Kulturen seit Anbeginn der Menschheit existenzielle Fragen unseres Daseins, transportieren Lebensentwürfe, bieten Identifikationsangebote und stiften Sinnzusammenhänge.“⁶⁴

Dennoch kann ein Einschreibprozess des Mediums in die Erzählung beschrieben werden. Es sind vor allem die medienimmanenten Elemente und Charakteristika, die Erzählungen mitformen. Erzählungen passen sich also in ihren Strukturen und Darstellungsweisen an das jeweilige Medium in dem sie präsentiert werden an.⁶⁵

61 Vgl. Tieber, Claus: *Stummfilmdramaturgie. Erzählweisen des amerikanischen Feature Films*, Wien: Lit-Verlag 2011, S. 58

62 Vgl. Mikos: *Film- und Fernsehanalyse*, S. 112

63 Vgl. Cermak-Sassenrath: *Interaktivität als Spiel*, S. 211f

64 Seda: *Interactive Storytelling im Computerspiel*, S. 24

65 Ebda. S. 25

Interaktive Mechanismen lassen sich als Interaktionsschnittstellen zwischen Mensch und Software beschreiben, oder auch Human-Computer-Interfaces (HCI) genannt. Traditionell setzen diese Interaktionen Hardware voraus, Steuermodule, mit denen der Mensch mit der Maschine Eingaben tätigen kann. Inzwischen gibt es Möglichkeitsräume, in denen keine Hardware von Nöten ist, wie beispielsweise Funktionen der Sprachsteuerung.

Bei Videospielen ebenso sind traditionell Eingabeschnittstellen notwendig, um dem Spieler das Kommunizieren und damit auch Interagieren mit dem Spiel zu ermöglichen. In den Diskursen der Game Studies ist der Ansatz des Avatars als Körperextension des Spielers einer der verbreitetsten.⁶⁶ Dieser stark an Medientheorie angelehnter Ansatz stellt das HCI in einem einseitigen Bezugsverhältnis dar, in dem der Avatar Handlungen für den Spieler unternimmt. Diese Ansätze müssen spätestens mit dem Verbreiten von Spielen, die sich der *Augmented Reality* (kurz *AR*, auf Deutsch auch *Erweiterte Realität*; sprich computergenierte Erweiterungen der Realitätswahrnehmungen) und der *Virtual Reality* (*VR*) bedienen hinterfragt werden, da in beiden Fällen der Spieler als solcher in die Spielwelt integriert wird und kein Avatar mehr zwingend notwendig ist. Davon abgesehen sprechen diese Ansätze aber auch Wechselbeziehungen von Spieler und Avatar ohne AR oder VR wesentliche Wirkungsweisen ab. Der Avatar dient dem Spieler als Körperextension, aber ohne einen Avatar ist die Narration für den Spieler nicht erfahrbar. Ebenso braucht es rückwirkend einen Spieler, der Tasten drückt und Eingaben tätigt, da das Spiel von sich aus in der Narration nicht voran geht. Der Avatar ist damit die Schnitt- und Verbindungsstelle zwischen Mensch und Maschine. Er stellt damit auch eine wesentliche Möglichkeit dar, Subjektivierung zu erzeugen.

Die Steuerungsmöglichkeiten geben auch Aufschluss über die Interaktionsmöglichkeitsräume, oder wie Roman Seda es nennt, den Interaktionsgrad eines Computerspiels.⁶⁷

„Der Begriff *Interactive Storytelling* (auch *Interactive Fiction*) bezeichnet im Allgemeinen Medienangebote, in welchen augenscheinlich (mindestens) zwei Grundeinheiten miteinander verschmelzen: die als eigenständige Kulturformen beschreibbare Kategorien des „Spiels“ und der „Erzählung“ treten in ein symbiotisches Wechselverhältnis und scheinen sich dadurch auf vielfältige Weise zu befruchten.“⁶⁸

66 Vgl. Beil: *First Person Perspectives*, S. 58ff

67 Seda: *Interactive Storytelling im Computerspiel*, S. 23

68 Ebda. S. 13

Der Rezipient, oder in diesem Fall der Spieler, ist eben nicht mehr nur Rezipient oder Zuschauer eines Ereignisses, sondern arbeitet aktiv an dem Stattfinden dessen mit, indem er Aktionen setzt, die die Erzählung vorantreiben. Anders formuliert bedeutet das, dass die Erzählung des Videospiels nur stattfindet, wenn der Spieler an dem Ereignis partizipiert. Der Interaktion des Spielers mit dem Medium kommt also deutlich mehr Bedeutung zu, als es der Begriff vielleicht anmerken lässt, denn erst durch den Spieler kann die Erzählung voran gehen und damit stattfinden, womit er in einer kontrollierenden Position erhoben wird.

„The area of Interactive Storytelling has focused on methods that allow users to experience a story that they feel in control of, while still experiencing it in an author's idealized way. To achieve this goal, most of the work focuses on dealing with user intervention, either by accommodating user's actions into the story [...] or by disallowing or even changing the expected effect of a user's action to guarantee that the flow of the story as imagined by the author is not disrupted.“⁶⁹

Die Ausformungen des *Interactive Storytelling* lassen sich in einer Vielzahl von Medien beobachten und besprechen. Für diese Arbeit werden allerdings nur Computer- und Videospiele unter Berücksichtigung genommen. In diesem medialen Bereich gibt es schon eine Unmenge an interaktiven Erzählmustern. Roman Seda sieht in dem adventure game eine frühe Form des *Interactive Storytelling* und eine besondere Hybridform, da es bereits in seiner grundlegenden Struktur Erzählung und Interaktivität verbindet.

„Interaktive Erzählungen sind Spiele, die den Teilnehmern einen intensiven Umgang mit einer virtuellen Welt erlauben. Diese Erzählform wird durch andere mediale Formen beeinflusst und übernimmt spezifische Mechanismen des jeweiligen Mediums.“⁷⁰

Diese Form der Hybridisierung kann jedoch nicht so einfach hingenommen werden. Zwar bedingen sich die Narration und die Spielmomente gegenseitig, doch in den meisten Fällen sind sie nicht gleichzeitig für den Spieler erfahrbar. Am Beispiel von Cut-

69 Figueiredo, Rui/Paiva, Ana: »„I want to Slay That Dragon!“ - Influencing Choice in Interactive Storytelling«, in: Interactive Storytelling. Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling, Edinburgh: Springer 2010, S. 26

70 Bhatti, Michael: *Interaktives Storytelling: Zur historischen Entwicklung und konzeptionellen Strukturierung interaktiver Geschichten. Modifikationen des phantastischen Pan-Genres durch die Vernetzung polymedialer Einflüsse auf Pencil-&-Paper-Rollenspiele und narrativer Computerspiele*, Aachen: Shaker Verlag 1999, S. 7

Scenes lässt sich dieser Umstand erklären. Vorweg sei hierzu gesagt, dass sich diese Beobachtung per se nicht auf alle narrativ motivierten Spiele umlegen lässt, doch kann sehr wohl ein Trend verzeichnet werden, der in den letzten Jahren erst aufzubrechen beginnt.

Cut-Scenes, die in diesem Kapitel noch genauer besprochen werden, sind kurz gesagt, im Videospiel enthaltene Filmsequenzen. Diese stellen handlungstreibende Schlüsselmomente der Narration filmisch dar. Diese befinden sich oft zwischen Levels und dienen als Überbrückung oder Bindeglied zwischen zwei verschiedenen Leveldesigns. In dem Spiel *Heart of Darkness* (1998) ist ein solcher Aufbau zu finden. Die Narration ist schnell in einer einführenden Cut-Scene erklärt, in der der Hund eines Jungen während einer Sonnenfinsternis in ein Schattenreich entführt wird und der Junge nachreist um seinen Hund zu retten. Die Levels, die der Spieler nun durchlaufen muss, treiben zwar die Narration insofern voran, da das erfolgreiche Abschließen die nächste Cut-Scene auslöst und das nächste Level erreichbar ist, doch innerhalb der Level wird keine Narration mitgeteilt. Ebenso ist in den Cut-Scenes keine Interaktionsmöglichkeit seitens des Spielers möglich. Die Momente der Narration und die der Spielinteraktion sind also klar definiert und klar getrennt und erscheinen als zwei unterschiedliche Medienphänomene.⁷¹

Dem entgegen hat sich ein weiterer Begriff etabliert, der das bereits angesprochene Aufbrechen dieser Trennung anspricht, nämlich *interactive movies*.

4.3. Interactive movies und movie games

Bernard Perron und Mark J.P. Wolf sehen den Zugang an das Hybridmedium Videospiel über die Filmtheorie als unzureichend. Von ihr ausgehend stellen Interaktionssequenzen eine Hemmung des Filmrhythmus und des Tempos und die Interaktivität als solche eine Illusion dar, da diese in der Geschlossenheit des Videospiels stattfindet und Freiheit simuliert, wo es eigentlich keine gibt.⁷²

„Like the interactive narrative in general, the interactive movie is seen as an oxymoron.

71 Cermak-Sassenrath: *Interaktivität als Spiel*, S. 209f

72 Vgl. Wolf, Mark J.P./Perron, Bernard: »From Gamers to Players an Gameplayers. The Example of *Interactive Movies*«, in: *The Video game theory reader*, New York/London: Routledge 2003, S. 238f

It is not possible to tell a story by putting the storytelling in the hands of the spectator.
And the linearity of a story is going against the nonlinear nature of a game.⁷³

War bei dem Begriff Interactive Storytelling bereits eine Attributisierung zu verzeichnen, so ist dies bei Interactive movies oder auch Interactive dramas noch deutlicher der Fall. Hier wird nicht einfach nur auf die allgemein gehaltene Form der Erzählung verwiesen, die sich medienunabhängig manifestieren kann und grundsätzlich nur einen Erzähler und einen Rezipienten benötigt, sondern explizit auf ein Medium, nämlich Film, Bezug genommen.

Es findet hier eine Verschiebung statt, die gleichzeitig auch bereits auf die Problematik der Definitionen verweist. Es muss die Frage gestellt werden, wo die Grenzen zwischen Videospielen und Filmen liegen?

War bei dem interactive storytelling noch der Beigeschmack der Trennung der beiden Medienphänomene deutlich erkennbar, spricht dieser Begriff eben jene Grauzonen an, die die Hybridisierung des Mediums Videospiel weiter verdichten. Perron und Wolf schlagen statt *interactive movie* den Begriff *movie game* vor.⁷⁴ Der Forschungszugang soll nicht von der Filmtheorie her stattfinden, sondern stattdessen den Aspekt der Interaktivität stärker hervorheben:

„The gamer of a movie game has to feel he is part of the movie; that he is in the movie. [...] this character becomes his surrogate in the diegetic universe, the avatar. Therefore, the gamer is bound to the rules and limits of the game universe and of the gameplay. [...] the gamer remains a pathfinder. The task is clear: explore the diegetic space of the game in order to find various rooms or locations where he will meet people and collect clues, objects and/or tools that will be useful to unfold the plot and kill the evil spirit.“⁷⁵

Perron und Wolf messen der Interaktivität damit mehr Relevanz bei. Die Narration, die im Grunde nie wesentlich stark variiert, weckt das Interesse am Weiterspielen und leistet in diesem Sinne immersive Arbeit, indem der Spieler sich als Teil der Narration fühlt. Das Spielen in dieser diegetischen Welt hat hier aber mehr Gewicht als die generische Narration, oder ist mit dieser zumindest gleichwertig zu betrachten.

Dieser Zugang ist interessant, liefert aber keine klare Ansatzlinie, da der Terminus dadurch nicht spezifisch gemacht wird. Gonzalo Frasca sieht in Videospielen das

73 Vgl. Ebda. S. 239

74 Vgl. Wolf/Perron: »From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies«, S. 242

75 Vgl. Ebda. S. 242

Narrativ der Simulation unterlegen. Für ihn ist nicht die Repräsentation das ausschlaggebende, sondern die Simulation, in der eine Darstellung für den Rezipient erfahrbar wird.⁷⁶

Die Problematik des *interactive movie* liegt in seiner mangelnden Kategorisierung. In den 90ern erschien der Kurzfilm *I'm Your Man* (1992) deren Handlung vom Kinopublikum durch im Saal angebrachte Fernsteuerungen mitbestimmt werden konnte. Der Zuschauer partizipiert also in die Narration. Solche Experimente können als *interactive movie* verstanden werden. Es ist also eine Konkretisierung des Begriffs notwendig.

Movie Game als Terminus zu verwenden scheint sinnvoll, da *interactive movie* keine Spezifizierung auf Videospiele vornimmt, auch wenn der Begriff gemeinhin solche bezeichnet.⁷⁷ Ryohei Nakatsu, Naoko Tosa und Takeshi Ochi veranschlagen folgende Kriterien, die das System eines *interactive movie* ausmachen:

- (1) haben *interactive movies* Funktionen, die eine interaktive Geschichte erzählen, die in einem Szenenbild arrangiert ist und deren Fortschritt und Ende vom Spieler signifikant beeinflussbar sind.
- (2) Bringen *interactive movies* konstruierte Szenen hervor, die audiovisuell dargestellt werden
- (3) sind abseits vom Protagonisten auch andere Figuren kontrollierbar
- (4) kann durch innerdiegetischen Gesten oder Sprache durch den Avatar mit anderen Figuren oder Objekten in den Szenen interagiert werden.⁷⁸

Interessant ist hier, dass eine Trennung zu Videospielen vorgenommen wird. *Interactive movie* wird vielmehr als eigenständiges Medium verstanden, das eigene Erzähl- und Interaktionssysteme aufweist. Der Schwerpunkt liegt für Nakatsu, Tosa und Ochi bei der Narration, dem Storytelling und wie es aufbereitet ist. Interaktion findet nicht durch das Drücken von Tasten, sondern durch natürliche menschliche Kommunikation statt.⁷⁹ Damit ist dieser Zugang einen Schritt näher an Technologien der *Virtual* oder *Augmented Reality*, die beide immer mehr an Bedeutung gewinnen

76 Vgl. Frasca, Gonzalo: »*Simulation versus narrative. Introduction to Ludology*«, in: The Video game theory reader, New York/London: Routledge 2003, S. 223ff

77 Vgl. https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_movie

78 Vgl. Nakatsu, Ryohei/Tosa, Naoko/ Ochi, Takeshi: »*Concept and Construction Example of an Interactive Movie System*«, in: Journal of VLSI Signal Processing 27 2001, S. 141-160, S. 142

79 Vgl. Ebda. S. 144

und auch bei den beiden Videospielen, die noch näher beleuchtet werden, eingebaut wurden. Gleichwohl spricht dieser Ansatz Videospielen ohne diesen technologischen Möglichkeiten die Fähigkeit ab, in ihrer Interaktivität immersiv sein zu können.

In dieser Arbeit wird in weiterer Folge statt *interactive movie* der Begriff *movie game* verwendet und in Anlehnung an Bernard Perron als Zeichensystem verstanden, das sich aus Film- und Videospielsystemen zusammensetzt, die als gleichwertig betrachtet werden, nicht klar voneinander trennbar sind und in einem sich gegenseitig bedingendem Wechselverhältnis stehen. Das Oszillieren zwischen diesen beiden Zeichensystemen bedeutet, dass Formen Ausprägungen variieren und durchwegs hybrid sind.

Für die Ästhetik bedeutet das konkret, dass die Narration in die Spielsequenzen einfließt und umgekehrt. Das hat erstens zur Folge, dass die klare Trennung des Spiels in Levels kaum noch erfolgt. Stattdessen wird tendenziell die Gliederung in Kapitel verwendet, wie das beispielsweise bei der Spielreihe *Uncharted* (2007-2016) oder *Metal Gear Solid IV: Guns of Patriots* (2008) der Fall ist. Alternativ findet die Gliederung des Spiels in Missionen statt, was vor allem in Kriegssimulationen wie den Spielreihen *Fallout* (1997-2015), *Far Cry* (2004-2016) oder *Call of Duty* (2003-2016) der Fall ist. Vor allem in den letzten Jahren wird oft komplett auf eine Gliederung verzichtet, wie in *Alien: Isolation*, welches in Folge noch genauer analysiert werden wird.

Die Verwischung dieser Trennung hat weitreichende Auswirkungen auf den Erfahrungswert eines Spiels. Da die Cut-Scenes und die Interaktionssequenzen nicht mehr klar getrennt sind, bedeutet das für die optische Aufbereitung des Spiels, eine gewisse grafische sowie qualitative Einheitlichkeit darzustellen. War die Grafik von Cut-Scenes in älteren Spielen deutlich besser als in den Interaktionssequenzen, ist das bei *movie games* nicht mehr der Fall. Hier verwischen nun eben genau diese Grenzen und machen das grafische und optische Erleben einheitlicher.

Da dieser optische Bruch geglättet wird, erscheinen Spiele insgesamt flüssiger. Die Fokussierung auf den Begriff *movie* erweist sich hier als besonders relevant, da die optische Aufbereitung einem Film ähnlicher geworden ist. Wie ein Film, der aus einem Guss zu sein scheint und unsichtbare Schnitte hat, gibt es in *movie games* keine Kanten und Ecken mehr. Die Einheitlichkeit des Films wird übernommen, neben den

unsichtbaren Schnitten in Cut-Scenes gibt es nun auch unsichtbare Übergänge von Film- zu Interaktionssequenzen. Der Zuschauer ist also nicht mehr abwechselnd Zuschauer und Partizipant, sondern beides zur selben Zeit. An dieser Stelle sei an Benjamin Beils Definition der Immersion erinnert, der die Wechselbeziehung der Medien und deren Hybridisierung als Impuls zur Immersion beschreibt. Die Verwischung der filmischen und interaktiven Sequenzen stellt in diesem Sinne eine Form mit höchst immersivem Potential dar.

4.4. Einbettung in Filmwelten

Wie bereits etabliert ist das Videospiel vor allem durch seine Hybridität charakterisiert. Die Bezüge zu Filmen finden nicht nur auf Ebene etablierter Filmcodes statt. Videospiele sind auch als Vermarktungsstrategie von Filmen heute ein gängiges Medium. Oft werden ergänzend zu Filmen Videospiele herausgebracht, in denen der Spieler den Film nachspielen kann. Beispiele für diesen Trend sind unter anderen Videospiele von Lego, die auf ganzen Filmreihen wie *Harry Potter* (2001-2011), *Fluch der Karibik* (2003-2017) oder *Star Wars* (1977-2017) aufbauen.

Mitunter sind die Videospiele auch mit vom Film abweichenden, alternativen oder gar komplett eigenständigen Geschichten ausgestattet. Ein Beispiel hierfür wäre *Wolverine: Origins* (2009), welches sich nur lose an dem gleichnamigen Film orientiert. Diese Spiele kommen meist gleichzeitig oder kurz nach dem Filmrelease heraus und dienen vor allem der Filmvermarktung.

Als dritte Form gibt es noch jene Videospiele, die unabhängig von Filmen herausgebracht werden, sich aber narrativ in bestehende Filmwelten einfügen. Hierbei gilt zu betonen, dass diese Spiele eine eigenständige Narration aufweisen, die durch Bezüge zu der bestehenden Filmwelt funktioniert. Ein gutes Beispiel hierfür sind Videospiele, die rund um die Trilogie *Der Herr der Ringe* (2001-2003) gespannt sind. 2004 erschien *Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter*, welches neue Charaktere einführt, die sowohl in den Romanen als auch in den Filmen nicht vorkommen und parallel zu den Geschehnissen um die Protagonisten der Filme agieren. Die Narration ist damit zwar für sich eigenständig, aber durch ihre Bezüge zu den Roman- und Filmvorgängern mit der bereits vorhandenen Welt Mittelerde eng verwoben. Die neuen Charaktere

sind eine Bereicherung für das Franchise. Gleichzeitig gibt es immer wieder Treffen mit bereits bekannten Figuren. In diesem Beispiel ist die Narration besonders wichtig, da sie nicht nur parallel läuft, sondern so aufgebaut ist, dass es scheint, als seien einige Ereignisse in den Romanen und Filmen erst durch jene des Spiels eingetreten. Das Gefühl der Vernetzung der Geschichten ist hier also besonders dicht, da die einzelnen Narrationspunkte perfekt an die losen Stellen der Filmwelt anknüpfen.

Damit sind auch Erwartungshaltungen bei den Konsumenten geweckt. Fangemeinden von *Der Herr der Ringe* werden gelockt zu konsumieren, da bekannter und vor allem beliebter Stoff geboten wird. Gleichzeitig wird die Welt um *Der Herr der Ringe* erweitert und angereichert und interessant gehalten.

Trotz der Parallelen zwischen den Filmvorlagen und den dazu geschaffenen Videospielen zeichnet sich aber unabhängig der drei oben genannten Bezugstypen eine klare Diskrepanz zwischen den beiden Medien Film und Videospiel ab. Diane Carr fasst dies sehr prägnant zusammen:

„Computer games have rules and chance, and they are played – the player plots events and interacts with objects in the game world. This means that even if a game shares a title, a setting, a villain and generic features with a movie, there will be marked differences in the experience offered by each.“⁸⁰

Ein Videospiel, welches auf einem Film basiert oder sich narrativ in eine bestehende Filmwelt einfügt, setzt den Zuschauer in eine handelnde Position, die er bei einem Film nicht innehaben kann. Der Film läuft ab. Die Handlung, auch wenn für den Zuschauer noch unbekannt, ist vorgegeben. Diese passive Positionierung kann auch in diesem Sinne als kontrollfrei bezeichnet werden. Die Narration und Ereignisse spielen sich ab, ohne dass Handlungsräume für den Zuschauer bestünden, die die Narration verändern könnten.

Hingegen ein Videospiel liefert eben diese Eingriffsmöglichkeiten. Der Spieler wechselt zwischen der passiven Zuschauer- und aktiven Spielerposition. Diese Repositionierung des Rezipienten ergibt in einer Spielsituation dramaturgische Möglichkeitsräume, die den Rezipient durch Geben und Entzug der Kontrolle an die Narration und Charaktere binden. Der Entzug der Interaktion und damit der Kontrolle zeigt sich besonders gut bei Cut-Scenes, die an bestimmten Stellen der Spiel narration einsetzen und innerhalb

80 Carr: *Computer games. Text, narrative and play*, S. 149

derer die Narration nicht beeinflussbar ist. In *Final Fantasy VII* (1997) muss der Spieler in einer Videosequenz den Tod einer wichtigen Spielfigur mitansehen. Diese Figur ist so aufgebaut und etabliert, dass der Spieler mit ihr sympathisiert. Der Tod dieser Figur ist unvermeidlich und kann nicht verhindert werden. Der Spieler wird in dieser narrativen Schlüsselszene in die Position des Zuschauers zurückversetzt, die Kontrolle wird ihm entzogen, bis der Feind die Szene verlässt und die Cut-Scene endet. Die Hilflosigkeit des Spielers und die Tragik in dieser Situation werden um ein vielfaches verstärkt, da ein deutlicher Kontrast aufgebaut wird zwischen Handlungsmöglichkeit und -unfähigkeit. Emotionen im Spieler werden verstärkt, da er die Handlung voran treibt und emotional an die Spielfiguren gebunden ist. Gleichzeitig wird die Ruchlosigkeit des Feindes verdeutlicht.

Dem entgegen kann man argumentieren, dass Spiealnarrationen ebenso vorgefertigt sind und der Spieler zwar aktiv die Handlung voran treibt, sie aber nicht ändern kann und damit dem Film doch wieder ähnlich ist. Videospiele sind vorprogrammiert, die Spielwelten, Levels und Narrationen haben feste Grenzen. Der Spieler muss bestimmte Ziele erreichen, Objekte sammeln, Gegner eliminieren oder Verbündete retten um die Handlung voran zu treiben und dies in einer bestimmten kausalen Form.

Es gibt durchaus Videospiele, die dem Spieler Entscheidungsfreiräume bieten, die Handlung zu verändern. Ein solches Videospiel wird in dem Kapitel Analysen näher beleuchtet werden. Aber auch in diesen Videospielen sind bestimmte begrenzte Räume oder Entscheidungsmöglichkeiten vorgefertigt. Der Spieler kann sich keinen neuen Geschichtsvorgang erfinden und einen Levelbereich einfach verlassen. Er kann nur innerhalb programmierter, also vorgefertigter Handlungsmöglichkeiten agieren.

Entscheidend ist die Interaktion mit dem Videospiel, die Eingriffsmöglichkeiten simuliert. Erst dadurch entsteht der Eindruck von Kontrolle. Der Spieler kann entscheiden, wie lang er sich in einem Level aufhält, wie ausführlich er nach Objekten sucht oder mit welcher Waffe er den Gegner eliminiert. Diese Entscheidungen sind für die Narration irrelevant, aber sie simulieren ein Gefühl von Kontrolle. Und diese scheinbare Kontrolle ist es, die den Kontrollverlust erst hervorbringt.

4.5. Cinematische Integration im Videospiel

Die cinematischen Darstellungsformen, oder auch filmische Codes genannt, definieren die Struktur des Films. Sie können intermedialen Ursprungs sein, filmspezifisch, kulturell bedingt oder technisch begründet und entwickelt sein.⁸¹

Diese Codes waren nicht von Beginn an in Videospielen anzutreffen. Die ersten Videospiele werden unter dem Begriff *text-based games* zusammengefasst. Diese Kategorisierung bezieht sich auf ihre visuelle Auflösung, die dem Spieler keine Bilder oder Animationen, sondern Text präsentiert. Die ersten Videospiele, die ein grafisches Interface vorwiesen, waren simpel aufgebaut, wie das 1972 erschienene Arcade-Videospiel⁸² *Pong*.

„Während die Erzählsituation in Text-Adventures vor allem durch die Beziehung zwischen der Geschichte und der im Text implizierten Vermittlungsinstanz einer (schreibenden) Erzählstimme und eines (lesenden und antwortenden) Narrators – beide sind in Bezug auf den lesenden und handelnden Spieler zu sehen – entsteht, basiert die Erzählsituation in Grafik-Adventures auf dem direkten Verhältnis zwischen Elementen der Geschichte und ihrer konkreten Abbildung auf dem Bildschirm, durch die der Spieler in eine *Beobachtungsperspektive* – in der Regel in Form eines visualisierten Stellvertreters (Avatars) – versetzt wird.“⁸³

Die filmischen Codes können demnach in einem Einschreibprozess beschrieben und betrachtet werden. Diesen Diskurs im Zuge dieser Arbeit zu beleuchten, würde ihren Rahmen bei weitem sprengen. Es muss hier also vorweg eine Vorauswahl stattfinden, die sich an den gewählten Videospielbeispielen orientieren.

Auf den folgenden Seiten werden die Möglichkeiten der filmischen Einschreibeprozesse unter Berücksichtigung des Kapitels zur Filmtheorie behandelt.

4.5.1. Die Kamera im Videospiel

Wie bereits erklärt, ist die Kamera die Grundvoraussetzung zur Visualisierung von Bildern beim Film. In Videospielen wird von der Ästhetik der Filmkamera immer wieder

81 Vgl. Monaco: *Film verstehen*, S. 190f

82 *Arcade* bezieht sich hierbei auf das Abspielgerät des Spiels, einen Arcade-Automaten, die für Ein- oder Zweispieler konzipiert waren und vor allem in Spielhallen zu finden waren. Um die Spiele spielen zu können, musste Geld eingeworfen werden. Die Spieldauer bezog sich in der Regel auf einen internen Countdown oder auf einen Spielversuch bis zu dem Verlieren des Spielers. Weitere auf einem Arcade-Automaten sind *Donkey Kong* und *Pac Man*.

83 Seda: *Interactive Storytelling im Computerspiel*, S. 147f

Gebrauch gemacht, um angelernte Sehgewohnheiten beim Spieler zu aktivieren und so gewünschte Effekte bei diesem zu erzeugen.

Die Kamera ist aber nicht nur passiv insofern, als sie dem Spieler Einblick in das Bildschirm-Interface gewährt. Der Spieler hat oft die Möglichkeit den Ausschnitt der Kamera selbst zu gebrauchen und zu verändern und ist damit ein aktiv eingesetztes Mittel des Spielers, um möglichst effektiv im Spiel vorankommen zu können.

Die Manipulationsmöglichkeiten beginnen oft schon recht simpel, wenn der Spieler die Möglichkeit hat, die Kamera mit Tasten oder einem Joystick leicht in verschiedene Richtungen zu schwenken und so die Chance bekommt sich im virtuellen Raum umzusehen. Meist auf den Avatar zentriert, kann der Spieler mitunter auch die Kamera in einer 360 Grad-Fahrt um den Avatar herumdrehen, wie das bei *Dark Souls* (2011), *Fallout 3* (2008) und *Uncharted* (2007) der Fall ist.

In den Spielereihen *The Elder Scrolls* (1994-2016) und *Fallout* (1997-2015) (wobei hier anzumerken ist, dass dies erst auf die Teile der Serie ab *Fallout 3* zutrifft) kann der Spieler zwischen der *Third-Person-Perspektive* und der *Ego-Perspektive* wechseln und so die Kamerasicht zusätzlich je nach Situation an die Spielanforderungen anpassen.

Die Manipulation der Kamera stellt einen weiteren Aspekt zur Immersion dar, da der Spieler sich so die Spielwelt selbst visuell erschließen und aufbereiten kann. Die Möglichkeit den Bildausschnitt zu verändern, simuliert den Akt des Sich Umsehens, gleichzeitig kann der Spieler enthoben von physikalischen Gesetzen Gegner, Schätze oder andere wichtige Dinge sehen, die hinter seinem Avatar oder Hindernissen liegen und somit innerhalb der Spielwelt nicht sichtbar wären.

Neben der Manipulationsmöglichkeiten für den Spieler haben sich in Videospielen aber auch medienspezifische Kameraeinstellungen und Perspektiven etabliert. So gibt es in *Beat em up*- und *Egosooter* Spielen den *Kill-Shot*, bei dem der Tod des Gegners meist in Nahaufnahmen dargestellt wird. Diese Einstellung kommt mitunter auch in Verbindung mit dem *Recap-Shot* vor, bei dem ereignishaft Spielmomente sofort nach dem Geschehen, oft auch in Slow Motion, wiederholt werden. Diese Recap-Shots finden auch bei Sportsimulations-Spielen Verwendung, beispielsweise bei *Rocket League* (2015), bei dem erfolgreiche Torschüsse noch einmal aus verschiedenen Perspektiven gezeigt werden, ähnlich wie bei Fußballübertragungen im Fernsehen.

4.5.2. POV und Subjektivierung

Die *Point of View* oder auch Beobachter- oder Zentralperspektive genannt, ist eine Kameraeinstellung, die den subjektiven Blick nachahmt. Im metaphorischen Sinne kann darunter auch eine subjektiv gefärbte Darstellungsart gemeint sein.⁸⁴

Die kurz POV genannte Perspektive findet sowohl im Film als auch im Videospiel Gebrauch, wo sie auch als *Ego-Perspektive* bezeichnet wird. Bei *Shooter*-Spielen hat sich so ein eigenes Genre etabliert, der *Ego-Shooter*. Vor allem Kriegssimulatoren bedienen sich der Ego-Perspektive aber auch Spiele des Genres Horror-Survival greifen öfter auf diese Form des Interface zurück.

In der Regel sieht der Spieler die Spielwelt „durch die Augen“ seines Avatars. Er sieht also nur, was der Avatar „sieht“. Um den Blick des menschlichen Auges nachzuahmen sind meist die Arme am unteren Rand des Interface zu sehen, die Waffen, Items oder andere spielimmanente Objekte tragen. Gleichzeitig ist damit auch der *Point of Action*, kurz *POA*, etabliert, von dem aus die Handlungen des Spielers im Videospiel ausgeführt werden.



Abb. 3 *Alien Isolation*: Die Kameraposition stellt die POV dar, die Hand und die Waffe am unteren Bildrand den POA

Die Verwendung der POV in Film und Videospiel hat nicht unmittelbar die gleichen Effekte.

Beim Film wird die POV als Alternative zu den Detail Einstellungen verwendet, um den Blick des Zuschauers auf etwas zu lenken, was der Protagonist ebenfalls sieht. Die

84 Vgl. Beil: *First Person Perspectives*, S. 23

Kamera führt den Zuschauer damit an etwas heran, was nicht unmittelbar im Fokus der vorherigen Szene oder Einstellung war. Im Film unterstreicht die POV die voyeuristische Ästhetik, die dem Film anhaftet und hat einen hinweisenden Charakter.

Filmcharaktere werden aus der Perspektive einer anderen Figur beobachtet, mitunter auch im Detail, oder begehrte Objekte werden in den Fokus gerückt. Wichtig ist hierbei, dass das Gesehene die Handlung nicht vorantreiben muss, sondern wie das bei dem lustvollen Beobachten einer Figur der Fall ist, die Narration vielmehr unterbricht und so ein voyeuristisches Moment darstellt.⁸⁵

Die POV ist figurenbezogen, was aber nicht unmittelbar mit Subjektivierung gleichzusetzen ist.

„Film writers [...] have generally not worked at the level of viewer's real sensory perception but instead have concentrated on a higher level-perception, on certain perceptual »forms« and »effects«, which are already familiar to the viewer and so can be disrupted by the filmmaker in order to disorient and shock him or her into new patterns of perception.“⁸⁶

Die POV ist also nicht immer subjektbezogen, sondern kann auch andere Funktionen erfüllen, wie der Orientierung im filmischen Raum oder des Bruches mit Wahrnehmungsgewohnheiten.

Die POV kommt im Film selten zum Zwecke der Subjektivierung zur Anwendung, da sie den Nachteil hat, dass der Zuschauer die Reaktion der Figur nicht sieht, durch deren Augen er etwas sieht. Der Film baut die Bindungen zwischen dem Zuschauer und den Figuren durch das Zeigen der Figuren auf, ihrer Emotionen, ihrer Mimik und Gestik. Innerhalb der POV sieht der Zuschauer diese Emotionen und Gesten nicht. Daher wird die POV im Film sehr spezifisch verwendet.

Bei einem Videospiel wirkt die POV anders, als beim Film. Benjamin Beil beschreibt ausführlich Variationen der zentralperspektivischen POV sowie die subjektiv gefärbten Erzählweisen im Film.⁸⁷

Durch die Interaktion mit dem Avatar und der Spielwelt wählt der Spieler selbst wo er

85 Vgl. Mulvey, Laura: »Visual Pleasure and Narrative Cinema«, in: Screen Vol. 16/No. 3, Autumn 1975, S. 203

86 Branigan: *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, S. 6

87 Vgl. Beil: *First Person Perspectives*, S. 68ff

den Blick hinrichten will, während der Film den Blick des Zuschauers führt und die POV in diesem Sinne hinweisenden Charakter hat. Im Videospiel dient die POV stattdessen der Bindung an den Avatar und fördert dadurch den Immersionsmoment. Blick und Position des Avatars werden durch die visuelle Aufbereitung an den Spieler übermittelt, wodurch für den Spieler die Vergegenwärtigung, Unmittelbarkeit und Erfahrbarkeit der Spielwelt ermöglicht werden.

Auch im Videospiel muss die POV nicht immer das ganze Spiel hindurch im Einsatz sein. Der bereits erwähnte Kill-Shot wird immer wieder in POV dargestellt und an das Genre der Ego-Shooter erinnernd aufbereitet, während das Interface in einer Third-Person-Perspektive dargestellt wird. In *Fallout 3* (2008) und seinen Nachfolgern hat der Spieler den V.A.T.S. Modus als spezielle Zielfunktion während eines Schusswechsels. Die darauf abgegeben Schüsse des Avatars werden in Zeitlupe und wechselnden Kamerapositionen, darunter oft aus der POV des Avatars aus dargestellt. Diese Eindrücke sind der filmischen POV wiederum sehr nahe, da auch hier das Spiel verzögert wird um das Gelingen eines erfolgreichen Treffers oder Kills voyeuristisch und lustvoll betrachten zu können.

Aber auch eine Third-Person-Perspektive kann als POV verstanden werden. So teilt Britta Neitzel die Wahrnehmungsperspektive in Videospielen in drei Kategorien: (1) die subjektive Point of View, die der bereits beschriebenen bildlichen Aufbereitung von der Blickposition des Avatars aus entspricht, (2) die semi-subjektive Point of View, bei der die simulierte Kamera hinter dem Avatar, entweder leicht erhöht oder über die Schultern blickend, „schwebt“, aber an die Bewegungen des Avatars gebunden ist, und (3) die objektive Point of View, die an keinen Avatar oder einen NPC gebunden ist.⁸⁸ Was bis zu diesem Zeitpunkt also als Third-Person-Perspektive zusammengefasst wurde, sieht Neitzel ebenfalls als, je nach Ausprägungen, Formen der POV an. Da diese Unterscheidungen durchaus sinnvoll sind, wird bei den Analysen auf diese Begrifflichkeiten zurückgegriffen.

Es gibt also in diesem Sinne keine reine, neutrale Beobachterperspektive im Videospiel. Der Spieler wird durchwegs an seinen Avatar gebunden. Entscheidend für die

⁸⁸ Vgl. Neitzel, Britta, »Levels of Play and Narration«, in: Jan Christoph Meister (Hg.): *Narratology beyond literary criticism. Mediality, Disciplinaryity*. Berlin:Walter de Gruyter 2005, S. 57

Perspektive ist das Wissen des Spielers über die Spielfigur, sprich die *Fokalisierung*. Gérard Genette geht hierbei von drei Typen aus: (1) der Nullfokalisierung, bei der ein allwissender Erzähler die Figuren beschreibt, (2) die interne Fokalisierung, die die Geschehnisse aus der Sicht einer Figur beschreibt, wobei hier das Wissen zwischen Figur und Rezipient gleich verteilt ist und (3) die externe Fokalisierung, die dem Rezipient keinen Einblick in die Figur lässt.⁸⁹

Die Fokalisierung in Zusammenhang mit der Spielperspektive stellen damit ein weiteres wesentliches Mittel zur Immersion dar. Gleichzeitig bindet sich der Spieler dadurch stärker an seinen Avatar, da sie die gleichen Erlebnisse und den gleichen Blick auf die Geschehnisse teilen. Die enge Bindung, die durch die POV zwischen Spieler und Avatar aufgebaut wird, fördert die Empathie des Spielers sowie Aversionen gegen feindlich gesinnte NPCs.

Diese Vorgänge sind essentiell um Subjektivierung hervorzubringen.

„Die Subjektivierung beziehungsweise das Subjektivieren bedeutet [...] nichts anderes, als etwas der Subjektivität zuzuführen, es subjektiv zu machen.“⁹⁰

Durch die Perspektive des Avatars, die der Spieler einnimmt, stellt er sich tatsächlich in seine Position. Die starke Bindung an den Avatar ist ein zusätzlicher Strang zur Festigung der Immersion. Der Spieler nimmt die Figur für sich an, zumindest während er sich der Spielsituation aussetzt. Die Identifikation mit dem Avatar ist leichter, je vielschichtiger und komplexer die Figur ist. Mit Eigenschaften, die den eigenen näher sind oder als erstrebens- oder bewundernswert empfunden werden, wird die Annahme des Avatars und dadurch die Subjektivierung für den Spieler erleichtert.

In diesem Zusammenhang ist auch die Frage nach der Selbstgestaltung der Avatare sehr interessant, die sich in den letzten Jahren als ein oft angewandtes Feature des Videospiele etabliert hat. Dies würde den Rahmen dieser Arbeit aber sprengen, daher muss dieser Aspekt leider ausgespart bleiben. Die Arbeit wird sich stattdessen ausschließlich mit vorgefertigten Avataren befassen, deren Aussehen vom Spieler nicht veränderbar ist.

⁸⁹ Vgl. Genette, Gérard: *Die Erzählung*, München: Fink Verlag 1994, S. 138ff

⁹⁰ Mosel, Michael, *Deranged Minds. Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel*, Boizenburg: vvh Verlag 2011, S. 13

4.5.3. Cut-Scenes

Cut-Scenes, auch Zwischensequenzen genannt, sind filmästhetisch aufbereitete Videosequenzen, die zumeist zwischen Levels, zu Beginn des Spiels und am Ende eingefügt werden.

Technisch bedingt sich ihre Relevanz zur Überbrückung von Ladezeiten, was besonders in früheren Spielen der Fall war. Diegetisch liegt ihr Zweck unter anderem darin, besonders relevante Handlungsmomente hervorzuheben, meist durch eine sich qualitativ von der regulären Spielanimation abhebende Ästhetik. Ihr Inhalt hat einen hinweisenden Charakter. Cut-Scenes lenken den Blick des Spielers auf einen bestimmten Aspekt, der in Folge des Spiels relevant wird. Sie bedienen sich einer filmischen Ästhetik und zeigen in der Regel schnelle Actionszenen, das Einsetzen einer besonders wichtigen narrativen Stelle (beispielsweise das erste Auftreten einer wichtigen Figur oder die Rettung in letzter Sekunde) oder heben einen Plot Point hervor (zum Beispiel das Demaskieren des Bösewichts). Diese Inhalte können auch kombiniert vorkommen. Ihnen allen zugrunde liegt in jedem Fall die Hervorhebung.

Cut-Scenes sind einerseits selbstreflexiv, weil sie die Möglichkeiten der Technik hervorheben. Diese grafisch meist deutlich besseren Videosequenzen unterstreichen durch den direkten Vergleich mit der Grafik der Spielsequenzen die Künstlichkeit des Spiels und all seiner Komponenten. Andererseits sind Cut-Scenes, vor allem in älteren Videospielen, ein Medium des Fortschritts. Sie unterstreichen die Möglichkeiten der Technik zu ihrer Entstehungszeit.

Dies bezieht sich in besonderer Weise auf ältere Videospiele. Mit Voranschreiten der technischen Möglichkeiten hat sich ein neuer Diskurs in der Spielentwicklung etabliert, bei dem Cut-Scenes ästhetisch nicht mehr oder schwer von den Spielsequenzen unterscheidbar sind. Waren bei Videospielen wie *Final Fantasy 7* die grafischen Unterschiede deutlich erkennbar und der Beginn und das Ende einer Cut-Scene eindeutig, verschwimmen diese Grenzen nun zunehmend.

Der Diskurs dieser sich verwischenden Grenzen zwischen Cut-Scenes und Spielsequenzen dienen der Illusion das Spiel sei eine einheitliche Größe, die flüssig und ohne Brüche abläuft. Diese Entwicklung kann als Diskurs hin zum unsichtbaren Schnitt beschrieben werden.

„Die Kunst des Filmmachens besteht in ihrer Unsichtbarkeit. Mit einem System verschiedener gestalterischer Mittel und Konventionen wird versucht, die Zuschauer davon zu überzeugen, dass vor der Kamera alles »natürlich« zugeht und keine Bearbeitung stattgefunden hat.“⁹¹

Dieser Diskurs orientiert sich also an filmischen Erzählsystemen des Schnitts und der Montage und übernimmt diese. Der ästhetische Bruch zwischen Spielsequenz und Cut-Scene wird zugunsten der Illusion einer einheitlichen und in diesem Sinne auch »natürlichen« Narration geglättet. Die Spielsequenzen fließen flüssig in Cut-Scenes und zurück, so dass der Spieler keine Sprünge oder Brüche mehr wahrnimmt. Auf harte Schnitte wird hierbei zumeist verzichtet. Stattdessen fährt die Kamera aus der letzten Einstellung der Cut-Scene in die Spielperspektive, worauf der Spieler wieder die Steuerung übernimmt. Oft ist die letzte Einstellung auch gleich oder beinahe gleich mit der Kameraperspektive der Spielsequenzen. Ziel dieser Systeme ist es in jedem Fall eine möglichst nahtlose und glatte Ästhetik zu kreieren.

4.5.4. Performance Capture

„*Motion Capture* is the process of recording a live motion event and translating it into usable mathematical terms by tracking a number of key points in space over the time and combining them to obtain a single three-dimensional representation of the performance into a digital performance. The captured subject could be anything that exists in the real world and has motion; the key points are the areas that best represent the motion of the subject's different moving parts.“⁹²

Motion Capture ist eine häufig angewendete Technik zur Übertragung einer realen Bewegung in ein analoges oder digitales Medium. Eine frühe Form dieser Bewegungsübertragung ist die *Rotoskopie*, bei der Realfilmaufnahmen als Zeichnungsgrundlage herangezogen wurden um Einzelbild für Einzelbild abzumalen und so Bewegungsabläufe zu übertragen. Motion Capture-Verfahren haben den Vorteil, dass die Bewegungen möglichst authentisch sind.

Sowohl in Filmproduktionen als auch Videospielanimationen werden digitale Techniken der Motion Capture verwendet. Als eigens geführte Technik gibt es des Weiteren noch *Facial Capture*, sprich das Festhalten und Digitalisieren von Gesichtsbewegungen.

91 Mikos: *Film und Fernsehanalyse*, S. 218

92 Menache, Alberto: *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games*, San Francisco/New York: Morgan Kaufmann 2010², S.141

Beide Begriffe beziehen sich hierbei auf die Bewegung als solche.

Auf diesen beiden Techniken baut die Performance Capture auf, also das Erfassen und Digitalisieren einer Darstellung, beispielsweise eines Schauspielers. Im Gegensatz dazu steht die Computeranimation, der keine Aufnahmen zugrunde liegen, sondern aus rein computergeneriertem Material bestehen. Ausschlaggebend bei dieser Technik ist die *keyframe animation*, bei der die Ausgangsposition und Endposition einer Bewegung markiert wird und die Leerstelle zwischen diesen beiden Markern von der Software generiert und aufgefüllt wird. Diese Zwischenschritte sind errechnet.

Bei der Performance Capture müssen Bewegungen ausgeführt werden. Es gibt einen Darsteller und eine Kamera, die seine Performance aufzeichnet. Performance Capture hat also schon grundsätzliche filmische Züge.

Ziel dieser Technik ist es schon in seinen Grundprinzipien, eine möglichst „reale“! Darstellung anzufertigen. Motion und Performance Capture unterliegt, wie auch alle anderen Formen der Computeranimation, der Prämisse, eine „Realität“ zu kreieren, die für den Spieler, oder auch Zuschauer, denn im Film kommen diese Techniken ebenso zum Einsatz, die Illusion aufrecht halten kann. Licht- und Schattenverhältnisse, Oberflächenstrukturen, Lichtbrechungen und -reflexionen und möglichst detailreiche Darstellungen von Materialien, beispielsweise Hautporen, Körperbehaarung, Falten in Haut und Kleidung und die textile Beschaffenheit dessen.

Diese Darstellungen sind nicht immer eine fotorealistische Abbildung, doch es sind vor allem diese Details, die eine animierte Welt glaubhaft machen, unabhängig vom Animationsstil.

Es gibt zwei Motion Capture-Verfahren: einerseits die elektromagnetische und andererseits das optische Aufnahmeverfahren. Prinzipiell funktionieren beide ähnlich. Der Darsteller trägt einen schwarzen Anzug, bei dem an Gelenken, Gliedmaßen, Rumpf und Kopf sogenannte Marker angebracht sind, deren Bewegung die Motion Capture-Kamera aufzeichnet. Bei dem elektromagnetischen Verfahren sind diese Marker Sender, die von einer Antenne erfasst werden. Bei der optischen Methode sind Bälle an den Anzug angebracht, die mit einer stark reflektierenden Substanz beschichtet sind.⁹³

„Nun wird in einem Motion Capture-Studio eine Fläche präpariert, auf der die Handlung

93 Bertram, Sacha: VFX, Konstanz: UVK 2005. S. 55f

stattfinden soll. Um diese Fläche herum stehen Motion Capture-Kameras. Diese senden infrarotes Licht aus und fangen das von den an den Anzug genähten Bällen reflektierte Licht wieder auf. Da eben nur infrarotes Licht von der Kamera aufgenommen wird, erhält man ein Bild, auf dem lediglich die Bälle zu sehen sind. Alles andere ist schwarz.“⁹⁴

Die Performance wird von mehreren Kameras aufgezeichnet, um die Marker in möglichst jeder Position zu erfassen. Die Systeme variieren und können von vier, acht, zwölf bis zu sechzehn, oder vierundzwanzig reichen. Die Menge der Kameras hängt von verschiedenen Faktoren ab, wie die abzudeckende Fläche, Menge der Darsteller, der Props und der Anzahl an Ebenen durch die sich die Darsteller bewegen.⁹⁵

Das optische Verfahren hat den Vorteil, dass es präziser arbeitet und ist daher häufiger in Verwendung als das elektromagnetische.

94 Ebda. S. 56

95 Ebda. S. 57f

5. Analysen

Im folgenden Kapitel werden nun unter der Berücksichtigung des bisher aufgebauten theoretischen Diskurses die beiden Videospiele *Alien: Isolation* und *Until Dawn* betrachtet und auf ihre cinematischen Aspekte untersucht. Dabei soll beachtet werden, dass nicht bei jedem Spiel alle filmischen Codes im Detail zur Sprache kommen. Vielmehr sollen die für die Ästhetik der Spiele signifikanten Cinematisierungsstrategien hervorgehoben werden. Diese Gegenüberstellung soll unterstreichen, wie vielfältig Cinematisierung sich äußert.

5.1 Alien: Isolation

2014 erschien *Alien: Isolation*, eines von vielen Videospielen, deren Inhalt an den Film *Alien* und seine Nachfolger angelehnt ist. Waren die Spiele bis dahin vor allem als Shooter angelegt und mitunter nur lose an die Filme geknüpft, ist *Alien: Isolation* sowohl im Spieldesign, als auch in der Narration fest an den ersten Film geankert. Als Horror-Survival in der subjektiven POV steuert der Spieler Amanda Ripley, die Tochter der Protagonistin des Films, Ellen Ripley, auf der Suche nach Spuren über den Verbleib ihrer Mutter, die zusammen mit der Nostromo und dem Rest ihrer Crew verschwand. In Zuge dieser Suche trifft Amanda auf den Xenomorph, jenes Alien, das bereits ihre Mutter tyrannisierte. Die Narration des Videospieles schließt also direkt an die des Films an.

In der folgenden Analyse sollen das Cinematisierungsprozesse sowie Genre, die story, Narration und Designaspekte näher beleuchtet werden.

Vorweg sei an dieser Stelle gesagt, dass die Arbeit nicht davon ausgeht, dass alle Rezipienten des Videospieles auch den Film kennen oder vice versa. Allerdings stellt das Vorwissen und der Kultstatus, den *Alien* innehat, wesentliche Motivatoren dar, das Videospiel zu konsumieren. In diesem Sinne soll festgehalten werden, dass an jenen Textstellen der Analyse, an denen auf diese Thematik Bezug genommen wird, nicht davon ausgegangen wird, dass jeder Spieler die gleiche Fülle an Vorwissen innehat.

5.1.1. Genre: Science Fiction Horror

Um *Alien: Isolation* näher beleuchten zu können, ist es unumgänglich, zunächst die Filmgenre Science Fiction und Horror näher zu betrachten.

Steve Neale sieht darin schon ein grundlegendes Problem, da diese beiden Genres oft nah beieinander zu sein scheinen.⁹⁶ Eine ausführliche Genese der beiden Genres würde den Rahmen der Arbeit sprengen, aber für die Analyse wesentliche Aspekte sollen doch ihren Platz finden.

Der Horrorfilm in Hollywood, der seine Wurzeln in gotischer Fiktion hat, nutzt diese Motive zu Beginn des Kinos weiter. Verhandelt werden bedrohende Szenarien, von Monstern, Dämonen, übernatürlichen Wesen, verrückten Wissenschaftlern oder ähnlichem. Mitte des 20. Jahrhunderts erweitert sich dieser Trend hin näher zu der Bedrohung in der Alltäglichkeit.⁹⁷ Die Prämisse dabei ist immer die unmittelbare Drohung von Gewalt und Brutalität und einer akuten Hilflosigkeit.

Das Spektakel steht im Vordergrund, sowie die explizite, exzesshafte Darstellung von Gewalt gegen den menschlichen (weiblichen) Körper.⁹⁸

Inzwischen ist das Horror-Genre ein so weit gefächertes Feld, das es kaum mehr möglich ist, universal geltende Kriterien zu benennen. Allen gemein ist jedenfalls das Behandeln und Thematisieren von Ängsten.⁹⁹

Science Fiction erzählt Narrationen auf wissenschaftlicher Basis beziehungsweise wissenschaftliche Möglichkeiten, die futuristisch oder abstrakt sein können und ist in der Zukunft angesiedelt oder einer krassen Abänderung der Gegenwart oder Vergangenheit.¹⁰⁰

„What this means, among other things, is that in science fiction, science, fictional or otherwise, always functions as motivation for the nature of the fictional world, its inhabitants, and the events that happen within it, whether or not science itself is a topic or theme.“¹⁰¹

96 Vgl. Neale: *Genre and Hollywood*, S. 92

97 Vgl. Ebda. S. 94f

98 Vgl. Williams, Linda: »*Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*«, in: *Film Quarterly* Vol. 44 No. 4 1991 S. 2-13 Weber, Tanja/ Junklewitz, Christian: »*Das Gesetz der Serie – Ansätze zu Definition und Analyse*« In: *MEDIENwissenschaft* 2008, H. 1, S. 3f

99 Vgl. Cherry, Brigid : *Horror*, London: Routhledge 2009, S. 7ff

100Vgl. Hodgen, Richard: »*A Brief Tragical History of the Science Fiction Film*«, in: *Film Quarterly* 13/2, S. 30-39, S. 32f

101Neale: *Genre and Hollywood*, S. 100

Die Darstellung des Unbekannten, Alternativen und Fremdartigen aus ist Zentrum von Science Fiction, wobei immer die Möglichkeit im Raum steht, dass die Wissenschaft oder Natur diese Fremdartigkeit hervorbringen kann.

Nichts ist alltäglicher als die Natur. Insofern scheint es nicht überraschend, dass diese beiden Genres zu einem Subgenre, dem Science Fiction-Horror, geführt haben, in dem die Bedrohung der Natur oder Wissenschaft entspringt. Der Film *Alien* (1979) wird diesem Genre zugeordnet. Ein unbekanntes Wesen, genannt Xenomorph oder Alien, das Menschen als Brutkästen benutzt, ist das Monster, das eine Schiffsbesatzung im Weltall tyrannisiert. Licht- und Schatteneffekte sind in Anlehnung an das Horror-Genre gestimmt. Der Xenomorph, selbst komplett schwarz, ist in der Dunkelheit perfekt getarnt und nutzt diese um die Figuren zu überraschen. Als hochentwickelter Jäger ist es geräuschlos und schnell. Die Gefahr, die von diesem Wesen ausgeht ist noch zusätzlich verstärkt, weil seine Fähigkeiten es beinahe unbesiegbar machen. Selbst das Blut des Alien ist hoch ätzend, sprich es ist durch und durch bössartig und brutal.

Und auch in *Alien: Isolation* wird der Xenomorph als hoch entwickelter Jäger etabliert. Der Spieler kann es nicht besiegen. Um zu überleben bleibt ihm nur übrig sich zu verstecken und unentdeckt zu bleiben oder wegzulaufen.

Allerdings ist in diesem Fall nicht nur das Filmgenre Horror zu beleuchten, sondern auch jene Aspekte, die dem Videospiel immanent sind.

Das Ziel des Horrors ist es, gleich in welcher medialer Form er präsentiert wird, negative Emotionen im Rezipienten zu erzeugen.

„Fear is a result of the person feeling like the resources available is insufficient to overcome the current situation. Hence in a horror game when you have no or little chance of overcoming your enemy you will most likely experience fear.“¹⁰²

Die genannten Ressourcen äußern sich beim Videospiel beispielsweise durch den bewussten Einsatz von extremen (Unter- oder Oberansichten) und fixierten Kameraeinstellungen, um beispielsweise bestimmte Bereiche des Levels uneinsehbar zu gestalten, bis der Spieler diesen Bereich betritt. Oft wird auch die subjektive POV

¹⁰²Langhoff Nielsen, Danny/ Schoenau-Fog, Henrik: »In the mood for horror. A game design approach on investigating absorbing player experiences in horror games.« In: Context Matters! Proceedings of the Vienna Games Conference 2013: Exploring and Reframing Games and Play in Context, (Hg.) Konstantin Mitgutsch/Simon Huber/Jeffrey Wimmer/Michael G. Wagner/Herbert Rosenstingl, Wien: academic press 2013, S. 45

verwendet, wie das in *Alien: Isolation* der Fall ist, was für den Spieler bedeutet, dass er nur sieht, was vor ihm liegt. Die in beiden Fällen eingeschränkte Sicht hebt die Spannung, erzeugt den Eindruck von Enge und eine angespannte Grundstimmung, wenn der Spieler um eine Ecke gehen oder sich in der subjektiven POV umdrehen muss. Die Ressource der Kamera ist begrenzt, sie zeigt nur kleine Ausschnitte.



Abb. 4 Ripley lugt aus ihrem Versteck zum Xenomorph

Ebenso stellt die Beleuchtung eine begrenzte Ressource dar, die potentielle Gegner verhüllt. Gibt es die Option einer Taschenlampe, so leuchtet diese nur einen kleinen Bereich aus, ist oft durch die Notwendigkeit von Batterien, also einer weiteren Ressource begrenzt und birgt die Gefahr vom Gegner entdeckt zu werden.

Ein weiterer wesentlicher Faktor bei Horrorspielen stellt den Gebrauch des *uncanny*, dem Unheimlichen dar.

Das Unheimliche zeichnet sich durch eine Irritation aus, die minimal ausfallen kann, aber der menschlichen Wahrnehmung ausreichend auffallend, um ein unangenehmes Gefühl hervorzurufen.¹⁰³ Davon ausgehend hat sich der Begriff des *uncanny valley* entwickelt, der ursprünglich aus der Robotik stammt, aber auch bei Animationen Anwendung findet. Grundsätzlich beschreibt das *uncanny valley* ein Phänomen, das sich in mangelnder Akzeptanz von menschenähnlichen Aussehen und Verhaltensweisen äußert.

¹⁰³Baumann, Hans D. : *Horror. Die Lust am Grauen*, Basel: Beltz 1989, S. 285f

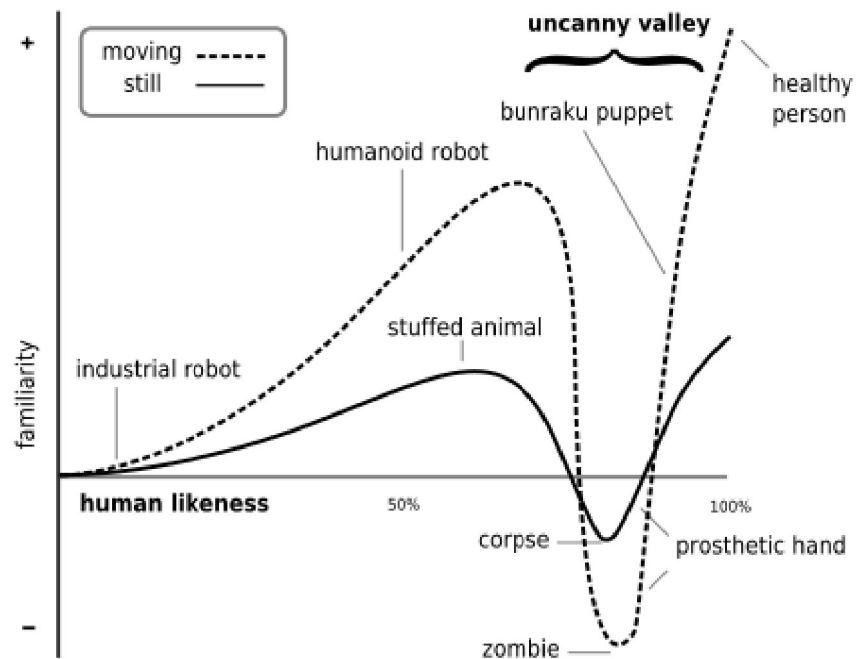


Abb. 5 Grafische Darstellung des uncanny valley

Erreicht eine Figur ein gewisses anthropomorphes Aussehen oder Gehabe fällt die Akzeptanz dieser Figur drastisch ab. Dieser plötzliche und drastische Abfall wird als *uncanny valley* bezeichnet. Abstraktere Figuren werden also eher akzeptiert als stark anthropomorphe. Diese Figuren lösen bei dem Betrachter unangenehme Emotionen aus, die ins Unheimliche tendieren. Das Horrorspiel nutzt dies aus, um Gegner dadurch unheimlicher und Angst einflößender zu machen.

„Often we see examples of the use of the uncanny valley in monster designs, such as the Silent Hill series (Konami, 1999-2012) which are famous for the abominations roaming the game. One example is the obvious mutilated and deform blind nurses [...]. These have strange uncanny movement patterns, visual deformati, mutilation and strange sound design. However, not only monster design is utilizing the uncanny. Sound designers tweak familiar sounds into unfamiliar territory [...]. Many horror games use illogical architecture to turn houses, gardens, and streets into great mazes which would make no sense in the real world.“¹⁰⁴

Die Raumstation, die Amanda Ripley durchwandern muss, gleicht einem Labyrinth, das keinen Ausweg lässt. Der Ort ähnelt in seinem Aufbau und seiner Funktion grundsätzlich einem Flughafen, also einem Ort, der durchaus vertraut erscheint.

¹⁰⁴Langhoff Nielsen/ Schoenau-Fog: »In the mood for horror. A game design approach on investigating absorbing player experiences in horror games«, S. 45



Abb. 6 Leveldesign

Durch die Platzierung im Weltall, der verwahrloste und teils zerstörte Zustand der Raumstation sowie die Anwesenheit der Androiden und des Xenomorphs wird dieser Ort dem bekannten entfremdet und damit unheimlich.

Die Androiden haben androgyne Formen, aber ihre Künstlichkeit ist deutlich zu sehen. Steife Bewegungsmuster, computergenerierte monotone Stimmen, blaue Haut, fehlende Körperbehaarung und leuchtende rote Augen sind die auffälligsten Merkmale, die die Androiden von Menschen unterscheiden. Dadurch werden sie entfremdet und für den Spieler unheimlich. Gleiches geschieht bei dem Xenomorph. Der Alien weist eine grundsätzlich humanoide Körperstruktur auf. Seine Statur wurde allerdings so weit verfremdet, dass die Kreatur furchterregend wirkt. Längere Gliedmaßen, dunkle Haut, der lange Schweif und fauchende Laute sind nur ein paar der Verfremdungen.

„[Monster] vereinen in der Regel das Menschliche mit dem Nichtmenschlichen, wobei die fremde Zutat meist auf Tierisches verweist; ob dies nun im ungestümen Triebleben oder im animalischen Äußeren des jeweiligen Wesens zum Ausdruck kommt.“¹⁰⁵

¹⁰⁵Baumann: *Horror. Die Lust am Grauen*, S. 309

5.1.2. Gameplay und Spielkonzept

Wie bereits etabliert, ist ein Videospiel jedoch nicht nur auf seine Narration reduzierbar. Als *Adventure-Game*¹⁰⁶ klassifiziert, wird *Alien: Isolation* aber vor allem zu dem Genre des Survival Horrors gezählt. Bereits früh wurde versucht Horror in Videospielen zu integrieren. Eines der frühen gelungensten Spiele ist *Project Firestart* (1989), welches sich ebenfalls mit einem von Aliens verfolgten Protagonisten auseinander setzt.¹⁰⁷ Die in diesem Spiel gesetzten Charakteristika sind auch in aktuellen Survival Horror-Spielen zu finden. Die Bezeichnung *Survival Horror* stammt von den Herstellern von *Resident Evil* (1996), die damit ihr Spiel beschrieben, gleichzeitig aber auch den Namen eines neuen Genres etabliert haben.¹⁰⁸

Typisch für dieses Genre ist der Mangel an Waffen oder Verteidigungsmöglichkeiten, sofern es überhaupt welche gibt. Munition ist immer Mangelware, ebenso wie Utensilien zur Heilung des Avatars. Des Weiteren ist das Thema der Isolation oft verwendet. Der Avatar muss den Großteil des Spiels allein durchstehen und auch alle Aufgaben und Hindernisse selbst überwinden, die sich in Form von Puzzles, zu findenden Gegenständen oder übermächtigen Gegnern etablieren und den Spieler unter kontinuierlichen Stress setzen. Der Spieler oszilliert zwischen Handlungsfähigkeit und Unfähigkeit, die ihn gegen das Monster oft machtlos lässt.¹⁰⁹

Henrik Schoenau-Fog beschreibt das Verlangen und die Bereitschaft am Weiterspielen von Spielern als einen Prozess aus vier Komponenten: *objectives*, *activities*, *affects* und *accomplishment*.¹¹⁰ Objectives können vom Spiel vorgegeben (*extrinsic*) oder vom Spieler selbst etabliert (*intrinsic*) werden. Diese Ziele können durch *activities* (Gegner vernichten, Gegenstände einsammeln oder ähnliches) erfüllt werden, wodurch der Spieler *accomplishments* liefert und erhält, beispielsweise in Form von den jeweiligen Konsolen und Plattformen immanente Trophäen oder spielinterne Belohnungen. Dadurch werden *affects* beim Spieler ausgelöst, die zwischen positiv und negativ oszillieren. Nach Schoenau-Fog etabliert sich der Wille zum Weiterspielen in der

106Vgl. <https://www.igdb.com/games/alien-isolation>

107Vgl. <http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror?page=2>

108Vgl. <http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror?page=4>

109Vgl. Habel, Chad/ Kooyman, Ben: »Agency mechanics: gameplay design in survival horror video games«, in: Digital Creativity 2014 Vol. 25, No. 1 pp. 1-14, S. 1f

110Vgl. Schoenau-Fog, Henrik: »The Player Engagement Process: An Exploration of Continuation Desire in Digital Games« In: Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play: Fifth international conference of the digital games research association, 2011 Utrecht University, S. 6

Bereitstellung vieler *objectives*, die direkt unmittelbar und ununterbrochen aneinander anknüpfen. Die vier genannten Prozesse stehen in Wechselwirkungen zueinander. Der Spieler oszilliert demnach zwischen den vier Prozessen.

Kritik an dieser Theorie wurde geäußert, da sie Videospielerfahrungen generalisiert, was besonders bei Horrorspielen problematisch ist, da deren primäre Affekte Angst und Stress sind, also tendenziell negative Affekte. Dennoch ist bei Horrorspielen die Bereitschaft und der Wille zu spielen präsent.¹¹¹ Neuere Forschungsansätze unterscheiden drei Kernelemente des Horrorspiels, die einen direkten Bezug zur Motivation zum Weiterspielen stehen: (1) *narrative* (Narrativ), (2) *freedom* (Freiheit) und (3) *victimizing* (Viktimisierung). Das Narrativ stellt, wie bereits in vorangegangenen Kapiteln ausführlich etabliert, einen emotionalen Strang zum Spieler her und bindet ihn emotional an die Figur(en) und die extremen Situationen. Unter Freiheit wird in diesem Ansatz die Möglichkeit verstanden, die Welt, in der sich der Avatar bewegt zu erkunden, was nicht zwangsweise bedeutet, dass es keine linearen Levels geben kann, aber der Spieler soll die Freiheit haben, zu erkunden, versteckte Geheimnisse zu finden, die mitunter auch narrativ motiviert oder unterstützend sind. Und zuletzt wird dem Spieler suggeriert, in der Opferrolle zu stecken. Wichtig ist hierbei das Gefühl von Kontrollverlust oder Unterlegenheit¹¹².

Tanya Krzywinka bezeichnet diese Momente als *inszenierten Kontrollverlust*.

„The dynamic in play is towards greater control of the game environment, yet control is nonetheless localised and is always qualified by the game's broader infrastructure. Film, however, offers no equivalent. It is unable to exploit the potential of interactive devices to intensify an awareness of the dynamic between *being in control* and *out of control*, and this aspect is key to specific types of suspense and emotion-based pleasure offered by horror games.“¹¹³

Eben diese Kriterien treffen auf *Alien: Isolation* zu. Bezeichnend in diesem Spiel ist der Umstand, dass die Spielmechaniken narrativ begründet und narrativ logisch erscheinen sollen. Die Protagonistin ist keine ausgebildete Kämpferin und alle Gegner, die sie im Laufe der Narration trifft, sind ihr um einiges überlegen. Die Androiden werden vom

111Vgl. Langhoff Nielsen/ Schoenau-Fog: »In the mood for horror. A game design approach on investigating absorbing player experiences in horror games«, S. 43f

112Ebda. S. 52f

113Krzywinka, Tanya: »Hands on Horror« In: ScreenPlay. Cinema. Videogames. Interfaces, (Hg.) King, Geoff, London: Wallflower 2002, S. 206-223, S. 215f

Motherboard der Raumstation gesteuert und sind Menschen gegenüber feindlich gestimmt, weil sie umprogrammiert wurden, um den Xenomorph zu schützen, ähnlich wie im Film auch schon, während die Überlebenden Menschen allem und jedem gegenüber feindlich sind, da eine Revolution bis kurz vor dem Eintreffen des Xenomorph im Gange war und die Folgen dessen noch nachhallen. Und natürlich der Xenomorph selbst dessen einziges Bestreben es ist, zu töten. In all das Chaos stolpert Ripley regelrecht hinein, die weder böse Absichten hegt, noch Kenntnis von den Ereignissen hat. Sie ist damit eindeutig in der Opferrolle, in die auch der Spieler gesetzt wird.

Hinzu kommt, dass Versorgungsmöglichkeiten aufgrund der Revolution abgeschnitten wurden und Ripley auf sich gestellt ist. Gegenstände wie Medikits oder Blendgranaten muss der Spieler größtenteils selbst basteln mit dem spärlich verstreuten Bastelmaterial, das er finden kann, ebenso wie Batterien für die Taschenlampe. Dies ist nur ein Beispiel des Ressourcenmangels, mit dem der Spieler konfrontiert wird. Beim Leveldesign (Licht, Architektur) begonnen, mangelt es dem Spieler an Verbündeten und Kontakt zu den wenigen und Fluchtmöglichkeiten, was Isolation und Klaustrophobie fördern.

Schon im Titel des Videospiels inkludiert, ist Isolation das Hauptthema des Spiels. Von ihrer Begleitung abgeschnitten verliert Ripley im Zuge der Narration immer mehr Verbündete, ist die meiste Zeit von ihnen abgeschnitten und allein. Dieses Gefühl der Einsamkeit und Schutzlosigkeit verdichtet sich immer weiter, als narrativ begründet, Ripley immer mehr Gegnern und dem Xenomorph selbst entkommen muss, bis sie die Raumstation zerstört und allein in einem Raumanzug durch das All treibt, womit die Narration endet.

5.1.3. Narrative und filmästhetische Bezüge zu *Alien*

In den folgenden Ausführungen soll der Frage nachgegangen werden, ob *Alien: Isolation* cinematisch ist und wenn, wie sich diese Darstellung äußert.

Im Entstehungsprozess wurden die Figuren durch Performance Capture von Darstellern im Spiel umgesetzt, doch stellt sich natürlich die Frage, ob dieser Umstand allein reicht, um ein Videospiel cinematisch oder zumindest cinematographisch zu bezeichnen. Dem

soll hier nachgegangen werden, was im Anschluss hoffentlich bei der Beantwortung der Frage hilft, ob *Alien: Isolation* als *movie game* bezeichnet werden kann.

5.1.3.1. Figuren

Die Figuren des Videospiels sind angelehnt an jene des Spielfilms.

Die Hauptfigur des Films, Ellen Ripley, entstammt zwei Filmkanons, dem des Slasher-Horrorfilms und des Science Fiction Films, widerspricht vielen Klischees und Darstellungskonventionen dieser beiden Genres.

„Born of the long and uncomfortable association between science fiction and horror, Ripley combines the survivor of slasher with the heroic astronaut of science fiction. Her confrontation with the monstrous creature includes the requisite running and sweating, but she substitutes the shrieking of her predecessors for some understandable swearing, and in the end, she vanquishes her foe on her own.“¹¹⁴

Damit sind bereits wesentliche Punkte ihrer Figur hervorgehoben. Ripley entspringt der typischen weiblichen Nebenrolle, die in Science Fiction für Frauen vorgesehen wurde¹¹⁵ und erhebt sich zum *Final Girl*¹¹⁶, die letzte, typischerweise weibliche Figur, die den Horror überlebt.

Amanda Ripley, die Protagonistin und Avatar von *Alien: Isolation* schließt an diese Figur an, in mehrfacher Weise.

Zunächst gibt es diegetisch zwischen den beiden Protagonistinnen Bezüge. Sie sind Mutter und Tochter. Ellen Ripley, gespielt von Sigourney Weaver, verschwindet im Weltall, nach den Ereignissen auf ihrem Schiff, der Nostromo. Auf narrativer Ebene erzählt sie von ihrer Tochter, zu der sie zurückkehren möchte. Dieser Verweis auf eine Tochter ist Ausgangspunkt für die Verknüpfung von *Alien* und *Alien: Isolation*. Und auch sie wird auf der Suche nach ihrer Mutter, ihren Spuren folgend, von dem Xenomorph bedroht.

Hier findet eine Verdoppelung statt. Aus Filme wie *Insidious* (2011) oder *Paranormal Activity* (2007) bekannt, wird das Motiv der Vererbung des Horrors gerne gebraucht,

114Gallardo C., Ximena/Smith, C. Jason: *Alien woman: the making of Lt. Ellen Ripley*, New York: Continuum 2004, S. 2f

115Vgl. Ebda. S. 2

116Vgl. Clover, Carol : *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, Princeton NJ: Princeton University 1993, S. 21

um Fortsetzungen narrativ an die Vorgänger anzuheften. Dies ist auch hier der Fall. Das bereits bekannte Motiv wiederholt sich bei der nächsten Generation. Einzig die Darstellung in unterschiedlichen Medien stellt hier eine Differenz dar.

Auch optisch wurden zwischen Mutter und Tochter Bezüge hergestellt. So ist das Design und die Animation von Amanda an die Schauspielerin Sigourney Weaver angelehnt worden, um eine Verwandtschaft der Figuren zu unterstreichen.

In der subjektiven POV ist der Spieler das gesamte Spiel hindurch an die Erlebnisse und das Wissen von Amanda gebunden. Was sie nicht weiß, erfährt der Spieler ebenfalls nicht. Bewegt der Spieler Amanda, wackelt die simulierte Kamera und simuliert damit den Eindruck von menschlichen Augen, wenn wir gehen oder laufen. Damit wird eine authentische Laufbewegung simuliert, die durch das Sehen der nach vorne schwingenden Arme unterstützt wird.



Abb. 7 POV, Kamera simuliert durch Tiefenschärfe die Fokussierung des Auges

Amanda dient dem Spieler auf vielen Ebenen, die den folgenden Kapiteln noch besprochen werden, zur Subjektivierung und Immersion in das Spiel. Durch sie setzt der Spieler Aktionen und agiert in der Spielwelt. Damit stellt sie das HCI dar. Die Darstellung versucht dabei wiederum so realitätsnah wie möglich sein. Aktionen werden nicht einfach per Knopfdruck ausgeführt. Sie erfordern Zeit. Das Aufbrechen von Türen, Hacken von Terminals oder Betätigen von Hebeln benötigt mehrere Knöpfe die in einer bestimmten Art und Weise gedrückt werden müssen. Diese Abläufe

brauchen Zeit. Damit erscheint die Welt schwerer, dichter. Gleichzeitig wird Stress aufgebaut, da der Spieler in diesen Situationen schutzlos und für Feinde leicht auffindbar ist. Selbst das Speichern des Spielfortschritts erfordert einige Momente, da Amanda erst eine Speicherkarte anstecken muss, womit der Speichervorgang dargestellt wird.

Ebenso ist das Wechseln der Gegenstände im Inventar ein Prozess, der einige Momente dauert und das „Kramen“ nach Gegenständen in der Tasche simuliert. Zieht Amanda den Flammenwerfer in eine schussbereite Haltung, dauert dies einen Moment, da der Flammenwerfer einiges an Gewicht hat. Auch das Wechseln der Munition ist ein langwieriger Prozess. Damit wird die Welt authentisch und cinematisch aufbereitet, da sie sich denselben physikalischen Gesetzen unterwirft, während Konfrontationen mit Gegnern noch stressiger werden.

Neben der Protagonistin gibt es noch Christopher Samuels, einen Androiden, der, wie Ash im Spielfilm, das Team zu dem Alien hinführt. Zwar sind andere Motivationen bei den Androiden ausschlaggebend und Samuels ist ein positiv konnotierter Charakter im Gegensatz zu Ash, der beauftragt ist das Alien um jeden Preis zu bergen und auf die Erde zu bringen, doch die Resultate ihrer Handlungen bleiben die gleichen: sie bringen die Protagonistin in das unmittelbare Umfeld des Xenomorph und damit in Lebensgefahr.

Neben Samuels gibt es aber sehr wohl feindlich gesinnte Androiden, die Working Joes genannt werden, und Arbeitskräfte auf der Raumstation sind. Da sie mit dem Motherboard verbunden sind und dieses korrumpiert wurde zum Erhalt des Xenomorphs, sind auch die Working Joes Menschen gegenüber feindlich, womit sie eine ständige Bedrohung für Amanda darstellen.

Der Xenomorph ist, wie auch in dem Film und dessen Fortsetzungen, der Antagonist, das Monster. Der Begriff Xenomorph, deutet schon an, was dieses Wesen ist (griech. *Xenos*: Fremder, Kriegsfeind¹¹⁷ sowie griech. *Morph*: Gestalt¹¹⁸), nämlich ein fremder, feindlich gesinnter Organismus, womit dieses Wesen auch gleichzeitig als Das Andere kategorisiert wird (diese Trennung wird in den Fortsetzungen *Aliens* (1986), *Alien 3*

117<https://de.wiktionary.org/wiki/Xenos>

118<https://de.wiktionary.org/wiki/Morph>

(1992) und *Alien: Resurrection* (1997) sowie in dem Prequel *Prometheus* (2012) aufgegriffen und eingehend thematisiert). Der Alien als Das Andere, das Nichtmenschliche, fügt sich in den Kanon der Halbwesen und Monster ein.

„[...] Alle Taten der Halbwesen, und seien sie noch so grausam und zerstörerisch, haben in ihrer Erscheinungsform Ähnlichkeit mit Akten der Zärtlichkeit und Zuneigung: der Kuss des Vampirs, die Umarmung des Riesenaffen King Kong, schließlich die Erschaffung des von der Welt verachteten und gefürchteten Monsters von Frankenstein als Akt böser Mütterlichkeit [...]. Und kaum ein Monster begnügt sich mit Akten der Drohung, immer will es auch verführen.“¹¹⁹

Eine Tötungsmethode des Xenomorphs führt er mit seinem zweiten Kiefer aus, das aus seinem äußeren Kiefer hervorschießt. Die langsame Annäherung an sein Opfer, erinnert an eine Kussituation, die sich in ein furchterregendes Extrem wendet. Ein Entwicklungsstadium des Xenomorphs stellt den Facehugger dar, ein spinnenartiges Wesen, das sich am Gesicht des Opfers festklammert. Auch hier wird die Geste der Umarmung zu einer tödlichen Situation. Für seine Fortpflanzung benötigt der Xenomorph den Mensch als Wirt. In den Fortsetzungen werden diese Elemente der Mutterschaft noch näher beleuchtet. Da diese aber nicht Teil dieser Analyse sind, werden diese Aspekte außen vor gelassen. Doch nicht nur Referenzen auf die böse Mutter¹²⁰ finden ihren Platz, sondern auch Referenzen auf Sexualität und Körperlichkeit, von der phallischen Bedeutung des Schwanzes des Aliens, mit der er seine Opfer durch den Unterleib aufspießt, bis zur oralen Einführung des Xenomorphs durch den Facehugger in sein Opfer und die bald darauf stattfindende „Geburt“ bei der die fertig entwickelte Jungform des Xenomorphs aus dem Torso des Wirtes berstet. Der Xenomorph wird als phallisch, triebhaft und im weiteren Sinne männlich, dargestellt und fügt sich damit in den Slasher-Horror Kanon ein¹²¹

Das drahtige, riesige Ungetüm ist ein unbekannter Organismus, dessen einziges Ziel es ist, den Avatar zu finden und brutal zu töten. Der Xenomorph macht seine Bösartigkeit bereits durch sein Äußeres deutlich.¹²²

¹¹⁹Seeßlen, Georg/Jung, Fernand: *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Marburg: Schüren 2006, S. 20

¹²⁰Vgl. Ebda, S. 20

¹²¹Vgl. Clover: *Men, Women and Chainsaws*, S. 42ff

¹²²Baumann: *Horror. Die Lust am Grauen*, S. 289

Sein triebhaftes Verhalten macht es noch bedrohlicher, da es nicht einfach nur fremd ist, sondern nicht berechenbar. Als hoch entwickelter Organismus etabliert ist es mit herkömmlichen Mitteln nicht besiegbare. Lediglich mit Feuer kann es zumindest für einen Augenblick verjagt werden, der dem Spieler Zeit gibt sich zu verstecken oder zu entkommen.

Um diese Kreatur glaubhaft darzustellen braucht es eine ausgeklügelte Programmierung. Die K.I. (künstliche Intelligenz) des Xenomorph ist systemisch aufgebaut (*systemic Artificial Intelligence*), was bedeutet, dass das Verhalten des Aliens nicht vorgegeben ist, sondern in Bezugnahme auf andere Systeme agiert. Eine Makro K.I. beobachtet alle Spielvorgänge, sowohl die des Spielers als auch die des Xenomorph. Diese beobachtende Instanz gibt dem Alien Hinweise, wo es nach dem Spieler suchen muss, wobei diese vage gehalten werden, um dem Spieler vorankommen möglich zu machen. Der Xenomorph sucht also tatsächlich nach dem Spieler, wenn es durch die Gänge pirscht. Ebenso hält die Makro K.I. immer auch einen aktuellen Status der Bedrohung, mit der der Spieler konfrontiert ist. Es soll Angst und Furcht entstehen, aber dem Spieler müssen auch Momente gegeben werden, um kurz zu entspannen und um im Spiel voran zu kommen. Die Makro K.I. kann, wenn ein gewisser Wert erreicht wird, den Xenomorph an einen anderen Ort schicken, wodurch Anspannung und Bedrohung in einem gesteuerten Wechsel sind¹²³.

Der Xenomorph wird durch eine Mikro K.I. gesteuert, die auf mehrere Systeme zugreift, um situationsbedingt sinnvoll zu handeln. Die Mikro K.I. ist in Form von *behaviour trees* aufgebaut, die es dem Alien ermöglichen, je nach Situation und Spielerverhalten sein Verhalten zu adaptieren und zu variieren. Der Alien folgt also keiner festgelegten Route. Die K.I. entscheidet durch die Auswahlmöglichkeiten der über 100 *behaviour trees*, die ihm zur Verfügung stehen, wodurch das Alien den Eindruck erweckt, es denke tatsächlich. Unterkategorien dieser *behaviour trees* können bestimmte Spielverhalten des Spielers aktiviert werden, wodurch der Xenomorph den Eindruck erweckt es lerne. Aktiviert der Spieler diese Unterkategorien nicht, so werden sie an bestimmten Punkten des Spiels automatisch aktiviert. Damit gewährleistet die K.I., dass mit dem Vorankommen und Besser werden des Spielers auch der Xenomorph besser wird,

123Vgl. Bray, Andy: *It's in the Vents: The AI of Alien Isolation*, Vortrag bei nucl.ai 2016, in: <https://archives.nucl.ai/recording/its-in-the-vents-the-ai-of-alien-isolation/>

wodurch die Bedrohung für den Spieler nicht abzunehmen beginnt¹²⁴.

Der Xenomorph wechselt zwischen einem aktiven (*front stage*) und einem passiven (*back stage*) Modus. Der aktive Modus bedeutet für den Spieler akute Gefahr, da der Xenomorph in seiner Nähe ist und ihn jagt. Im passiven Modus hingegen hält sich die Kreatur in einem anderen Gebiet der Raumstation oder versteckt in den Lüftungsschächten auf. Durch Sensorensysteme kann der Xenomorph aus dem passiven in den aktiven Modus wechseln, beispielsweise durch Geräusche, die der Spieler macht. Je nach Lautstärke des Geräusches reagiert der Sensor der K.I. und damit der Alien entsprechend und beginnt vielleicht wieder mit der Suche oder sucht in einem bestimmten Gebiet. Dadurch entsteht der Eindruck der Xenomorph reagiere auf die Spielwelt. Mit dem Suche-System wird die Kreatur durch den lokalen Levelbereich bewegt. Dieses System hat kein finales Ziel. Stattdessen sind bestimmte Orte fixiert, die der Xenomorph ansteuert, wobei keine festen Vorgaben darüber herrschen, wie es diese Orte erreicht. Hier schalten sich die bereits beschriebenen *behaviour trees* ein, die das Alien durch die Gänge und Räume der Station leiten. Dadurch entsteht der Eindruck der Xenomorph sucht den Spieler¹²⁵.

Alle beschriebenen Systeme dienen der K.I. sich möglichst variabel zum Spielgeschehen zu verhalten mit dem Ziel Authentizität zu erzeugen. Der Xenomorph soll den Eindruck eines hochentwickelten Organismus erwecken, der mit dem Spieler mitwächst und so wie der Spieler auf Situationen variabel reagieren kann. Das Szenario des Spiels wird damit höchst immersiv.

Dieser Umstand wirkt sich nicht nur auf die Spielsituation aus, in der der Spieler immer wieder neu gefordert ist, sondern kann auch als cinematisch beschrieben werden. Ein Film im Kino zeichnet sich im Moment des Betrachtens durch Flüchtigkeit aus. Auch wenn der Film bei mehrmaligem Ansehen gleich bleibt, ist der visuelle Eindruck im Kinosaal ein flüchtiger. Es werden Situationen dargestellt die den Eindruck von Authentizität wecken. In Videospielen sind die Verhaltensmuster von Feinden meist vorgefertigt und begrenzt, was bedeutet, dass sie sich an einem bestimmten Punkt wiederholen. So nehmen die Wachen in *Metal Gear Solid* (1998), an denen der Spieler vorbei schleichen muss, immer die gleichen Routen auf ihren Rundgängen. Der Spieler

124Vgl. Ebda.

125Vgl. Ebda.

kann diese Bewegungsmuster lernen und daran anpassen. Hier tritt die Künstlichkeit des Spiels in den Vordergrund und offenbart die Künstlichkeit der Figuren. Natürlich sind die Programmierungen der Figuren nicht alle gleich und werden immer komplexer, aber so wie der Spieler auch in der Spielwelt in seinen Handlungsmöglichkeiten begrenzt ist, so sind das auch die Gegner und NPCs.

In *Alien: Isolation* kann der Spieler keine Bewegungs- oder Verhaltensmuster einstudieren. Die Situation ändert sich kontinuierlich und wirkt damit realitätsnah. Damit ist sie gleich auf mit den Darstellungsweisen in einem Film, in dem Aktion auf Reaktion folgt, statt einem scheinbar stillstehenden Programm, das auf eine Eingabe wartet. Gleichwohl dient diese Unberechenbarkeit dem Horror des Spiels. Die unheimliche Atmosphäre des Films wird durch diese konstant gehaltene Gefahr und Unvorhersehbarkeit auf eine Weise erfahrbar, die über die eines Filmes hinausgeht, da der Spieler aktiv partizipiert und involviert ist. Die K.I. des Aliens macht zu großem Maße den Horror des Spiels aus, was die Atmosphäre des Films interaktiv erfahrbar macht. Sie hat also intermedialen Charakter, ist aber nicht der Narration untergeordnet. Die Interaktion des Spielers ist die treibende Kraft ohne der es kein narratives Vorankommen geben kann.

5.1.3.2. Design der Spielwelt

Das Design der Raumstation Sevastopol ist optisch innen sowohl als außen dem der Nostromo sehr ähnlich.



Abb. 8 und 9 links: Sevastopol und rechts Nostromo

Der Großteil des Films spielt sich innerhalb der Nostromo ab. Die Optik der

Inneneinrichtung sollte so realistisch und plausibel wie möglich wirken, so als „könnten sie tatsächlich existieren“¹²⁶. Das Schiff sollte abgenutzt und praktikabel wirken, beispielsweise durch niedrig und einfach auflösende Bildschirme im Schiff. Um das Gefühl von Enge, die Ausweglosigkeit und damit ein Gefühl von Klaustrophobie zu erzeugen, war das Set beinahe in einem Stück gebaut und die einzelnen Räume mit engen Korridoren verbunden. Die Bereiche sind durch Türen voneinander getrennt, teilweise versperrt, was einerseits narrativ bedingt, andererseits aber auch spielmechanische Zwecke erfüllt. Das Öffnen bestimmter Türen erfordert bestimmte Geräte, Werkzeuge oder das Umleiten des Stroms, was üblicherweise am anderen Ende des Levels getätigt werden muss. Das Öffnen von Türen ist ein wesentliches Mittel zur Einteilung der Levels, vor allem aber auch des Spielfortschritts.

Die Tür als ikonisches Bild trägt aber auch wesentlich zur Manifestierung des Horrors bei.

„Horror als Genre spielt sich zwischen Mythos und Aufklärung ab, zwischen dem Öffnen der Tür und ihrem „vernünftigen“ Schließen. Das Halbwesen des Genres weiß nicht, ob es das anti-aufklärerische Monstrum ist, das die aufgeklärte Gesellschaft beständig an ihre Grenzen erinnern muss [...], oder ob es schon Abbild der verdrängten psychosexuellen Impulse ist, das der Aufklärung ein neues Feld der Bestätigung liefert. Der wahre Schrecken also liegt hinter der verschlossenen Tür. Ist sie einmal geöffnet und sind die Monster entlassen, so verwandelt sich die Furcht auch schon in rationale Impulse, flüchten oder standhalten, erklären oder eliminieren.“¹²⁷

Die geschlossene Tür, die nicht zwangsläufig als Tür etabliert sein muss, sondern vielmehr in Form Verbotenem gelesen werden kann¹²⁸, manifestiert sich in *Alien: Isolation* sowohl auf der ikonischen als auch der ikonographischen Ebene.

Amanda Ripley versucht das Geheimnis um das Verschwinden ihrer Mutter zu lüften, womit sie eine verbotene Tür zu dem Xenomorph öffnet.

Dieses Thema wird in dem Leveldesign aufgegriffen. Es ist nicht zufällig, dass sogar Lüftungsschächte Türen haben, die sich ähnlich einer Blende öffnen und schließen. Der Horror entsteht durch die Ungewissheit, was hinter der nächsten Tür lauert. Alle Türen bewegen sich mit knirschenden, zischenden Lauten, die einerseits die Mechanik

126O-Ton: *The Beast within: The making of Alien*, 2003, 00:31:20-00:31:45

<https://www.youtube.com/watch?v=uL5x5LYrhws>

127Seeßlen/Jung: *Horror*, S. 65

128Vgl. Ebda. S. 66

deutlich machen, gleichzeitig aber auch die Laute des Xenomorphs reminiszieren. Das Geräusch eines sich hinter dem Avatar befindenden Lüftungsschacht reicht oft schon, um Furcht zu erzeugen.

Türen schaffen Momente der Suspense und Überraschung, wodurch die Spannung und Atmosphäre dicht erscheint. Jede geöffnete Tür oder das Betreten eines Lüftungsschachts wird zu einem Risiko, das durch die K.I. des Aliens gesteigert wird. Jede Tür wird unter der Befürchtung eines plötzlichen Schreckmoments (*Jump Scare*) geöffnet.

Die dargestellte Technologie der Raumstation ist der der 80er Jahre des 20. Jahrhunderts nahe. Der Stil lässt sich als retrofuturistisch beschreiben.

Im Videospiel wird an diesen Designstil angeknüpft um das Videospiel und die Narration auch optisch in der Filmwelt zu verankern.¹²⁹

Neben der Verknüpfung mit dem Universum des Films wirkt das Setdesign auch als Verdopplung von bekannten Motiven. Es gibt einen Wiedererkennungswert, der auf dem Vorwissen des Films aufbaut. Und es wird dadurch auch die im vorherigen Kapitel angesprochene Vererbung des Horrors unterstrichen. Sevastopol und die Nostromo, obwohl eines eine Raumstation und das andere ein Schiff, sind optisch beinahe ident und auch von der inneren Ausstattung sehr ähnlich. Auch die Raumstrukturen und Formen von Sevastopol erinnern an die der Nostromo. Der labyrithartige Aufbau der Nostromo ist auch in dem Videospiel stark vertreten. Der Spieler bewegt sich durch optisch ähnliche Korridore oder Räume, die sich zu wiederholen scheinen. Dadurch verengt sich die riesig aufgebaute Raumstation auf ein ewig gleiches Labyrinth, aus dem es kein Entkommen zu geben scheint. Durch die interaktive Steuerung des Avatars, die der Spieler kontrolliert und die subjektive POV, wird der immersive Moment für den Spieler erfahrbar. Die Enge und Klaustrophobie, die narrativ und räumlich etabliert wird, wird durch die erzeugte Immersion greifbar und spürbar.

Licht ist auf der Raumstation beinahe ausschließlich durch künstliche Quellen vorhanden.

¹²⁹Vgl. *Alien Isolation: Developer Dirary „Making a Game True to the Movies*, 00:02:10-00:02:30<https://www.youtube.com/watch?v=RScCbKDiS68>



Abb. 10 Dunkle Lichtstimmung

Natürliches Licht zeigt sich nur in Form von Feuer, das einerseits in beschädigten Teilen der Raumstation brennt und andererseits von Amandas Flammenwerfer ausgeht, den sie im Laufe der Narration erhält und die einzige Möglichkeit darstellt den Xenomorph kurzzeitig abzuwehren.

Durch die Zerstörung und der allgemein schlechte Zustand, in dem sich Sevastopol befindet, gibt es wenig Strom und oft nur spärliche Beleuchtung, wenn denn überhaupt eine vorhanden ist. Die generell dunkle Stimmung ist typisch für filmische Horrorgenre.

„Dunkelheit ist nur ein Synonym für alles, was uns durch seine völlige Unbestimmtheit und Konturlosigkeit in Angst versetzt. Diese Angst ist im reinen Sinne objektiv, da sie nicht die Furcht vor der Dunkelheit selbst ist, sondern vor dem möglichen Bedrohlichen, das sich in ihr verbergen könnte. Dies gilt ebenso für Finsternis, Nacht, Schwärze und die Vagheit des Nebels. Dunkelheit versetzt uns nicht nur in Grauen, weil in ihrem Schutz das (unvorstellbar) Entsetzliche lauern könnte, sondern auch, weil sie uns unseres Bezugssystems beraubt.“¹³⁰

Die Umgebung wirkt bedrohlich, in jeder dunklen Ecke könnte der Xenomorph lauern. Sein schwarzer Panzer tarnt ihn perfekt. Die feindlichen Androiden, die durch die dunklen Korridore wandern sind oft nur durch ihre leuchtend roten Augen zu erkennen. Der Spieler hat die Möglichkeit mit einer Taschenlampe temporär die Dunkelheit zu erhellen. Temporär weil die Batterien, die die Lampe betreiben

¹³⁰Baumann: *Horror. Die Lust am Grauen*, S. 296

verbraucht werden und wie alle Ressourcen nur in begrenzter Zahl zur Verfügung stehen. Des Weiteren wird nur ein kleiner Bereich vor dem Spieler erhellt. Das Einsetzen der Taschenlampe ist auch immer eine taktische Frage, da der Spieler so für Gegner leichter zu entdecken ist. Damit ist aber auch eine weitere wichtige Funktion von Licht und Schatten angesprochen. Was das Licht erhellt ist nicht nur für den Spieler, sondern auch für feindliche NPCs sichtbar. Die Dunkelheit bietet dem Spieler also auch Schutz vor den Gegnern.

Von den spielmechanischen Aspekten abgesehen wirkt die Lichtstimmung auf Sevastopol auch atmosphärisch. Die Isolation und Ausweglosigkeit des Weltalls wird durch die schlechten Lichtverhältnisse in die Raumstation gezogen. Die Korridore und Räume wirken enger und schmaler, einfach weil durch die Dunkelheit ihr volles Ausmaß nicht erkennbar ist. Die gesamte Raumstation wirkt gefährlich und bedrohlich. Damit ist die Grundstimmung etabliert. Und es wird das Potential für *Jump Scares*, geschaffen, die sowohl das Film- als auch das Gamegenre Horror bedienen.

Diese Darstellung ist cinematisch aufbereitet, einerseits, weil sie dem Stil des filmischen Horrors nachempfunden ist, andererseits sind Licht und Schatten aber an sich schon Filmcodes, die in dem Videospiel die gleiche Funktion und Wirkung haben. Somit lässt sich also zusammenfassend sagen, dass das Leveldesign an sich schon hochgradig cinematisch ist.

5.1.3.3. Story und Narration

Rein formal lässt sich beobachten, dass das Spiel oft, aber nicht immer wie aus einem Guss zu sein scheint. Betritt der Spieler ein neues größeres Gebiet ist dem ein Ladevorgang vorangesetzt, der optisch an Qualität von VCR-Bändern erinnert und Aufnahmen der Sevastopol zeigt. Es gibt insgesamt acht cinematographisch aufgelöste Cut-Scenes sowie einige, in der der Blick der subjektiven POV beibehalten wird, wie beispielsweise das erste Aufeinandertreffen von Ripley und dem Alien. Diese subjektiven Cut-Scenes machen den Großteil aller Cut-Scenes aus und fügen Levelabschnitte zusammen und dienen dem Erhalt der Spannung, während die cinematographischen Cut-Scenes besonders wichtige Plot-Points hervorheben und aufbereiten.

Ellen Ripley wird mit einem hochentwickelten Organismus konfrontiert und muss verhindern, dass dieser die Erde erreicht, da das das Ende der Menschheit bedeuten würde. Amanda Ripley wird einige Jahre später ebenfalls mit diesem Organismus konfrontiert und muss den Untergang der Menschheit ebenfalls verhindern. Grundlegend lässt sich hier also erkennen, dass Film und Spiel die gleiche Story haben. Die Narrationen sind ähnlich, da sich die Spielnarration immer wieder an die des Films bezieht oder wiederholt, sind aber doch eigenständige Handlungsstränge. Doch bereits hier wird auf der Ebene der Story der Bezug zum Film hergestellt und damit das Videospiel cinematisiert.

Die Narrationen funktionieren in ihren Rohzügen jedoch unterschiedlich. Während im Film die heile Welt der Figuren durch das Eindringen des Aliens in ihre Welt im Vordergrund steht und der Zuschauer bei diesem Vorgang zusieht, ist das Eindringen im Videospiel bereits geschehen. Der Spieler begleitet Amanda, die ihre heile Welt freiwillig verlässt, da eine Spur um das Verschwinden ihrer Mutter gefunden wurde. Die Grundmotivationen der Protagonistinnen sind also grundlegend unterschiedlich. Während die Filmnarration andeutend passiv gestaltet ist, ist das Spiel scheinbar aktiv. Hiermit soll nicht gesagt sein, dass die Filmfiguren oder im speziellen Ellen Ripley passiv sind. Doch lässt sich der Umstand nicht verleugnen, dass ihnen Handlung widerfährt, die zu ihrem Treffen mit dem Xenomorph führen, sei es durch das Motherboard ihres Schiffes, das umprogrammiert wurde oder durch Ash, der versucht den Xenomorph zu bergen oder ihres Ranges in der Crew. Das Videospiel hingegen beginnt damit, dass Amanda selbst die Entscheidung trifft, zu der Raumstation zu reisen, wo sich die geborgenen Aufnahmen ihrer Mutter befinden. Den passiven, beziehungsweise aktiven Eindruck der Figuren wird durch die Positionierung des Rezipienten zur Narration verstärkt. Betrachtet man die Narrationen zeigt sich, dass beide Frauen mit ähnlichen Qualitäten ausgestattet sind. Des Weiteren widerfährt auch Amanda Handlung, so wie ihrer Mutter. Das unterschiedliche Erfahren der beiden Frauen baut auf die differenzierten Wahrnehmungsstrategien auf. Die Eröffnungsszene im Film stellt das Erwachen der Crew dar und in Folge ihr gemeinsames Beisammensitzen am Esstisch. Während ein Crewmitglied mehr Gewinnanteil fordert und den Captain darauf anspricht, ist Ripley im Frame zu sehen, aber sie ist nur Zuhörerin. Ihre Grundhaltung wird hier als passiv angedeutet und noch verstärkt durch die Diskussion um den

Gewinn, in der sie nicht partizipiert. Während ihr Sitznachbar aktiv etwas einfordert, sitzt sie still da und trinkt ihren Kaffee. Diese Bilder zeichnen schon eine Grundhaltung gegenüber der Figur vor, die unabhängig davon ist, was in weiterer Folge noch passieren wird und welche Eigenschaften Ellen Ripley hat. In dieser Szene ist sie passiv und noch nicht als Protagonistin etabliert. Hier zeigt sich der Figurentypus, den Frauen in Science Fiction Filmen eingenommen haben¹³¹.

Augenscheinlich als Nebenfigur eingeführt, muss sie sich ihre Position als Protagonistin erst erkämpfen, was ihr mit weiblichen Typen des Horrorfilms gelingt. Damit etabliert sie sich als neuer Figurentypus.¹³²

Das Videospiel beginnt mit einer Cut-Szene, die cinematisch aufgelöst wurde, daher macht es Sinn, die beiden Eröffnungsszenen hier zu vergleichen. In einer Totalen werden zwei Figuren gezeigt, eine die an etwas schweißt und dahinter eine herantretende Figur. Danach rückt die Kamera näher an die arbeitende Figur heran, zeigt sie von hinten, während jemand Ripley sagt. Die schweißende Figur reagiert, nimmt den Helm kurz ab und wir sehen sie. Die andere Figur ist Samuels, der ihr mitteilt, dass sie vermuten ihre Mutter gefunden zu haben. Ripley stellt kurze Fragen, ist in ihrer Haltung und ihrem Gestus aber durchwegs als aktiv charakterisiert, auch durch die aktive Handlung, die sie ausführt. Hier wird auch bereits etabliert, dass sie technisch und handwerklich versiert ist. Als Samuels ihr erklären will, auf was für einer Raumstation sich die Aufnahmen befinden, unterbricht Amanda ihn bestimmt und etabliert, dass sie Bescheid wüsste. Sie ist also als durchwegs emanzipierte aktive Figur dargestellt. Obwohl beide Figuren sehr ähnliche Eigenschaften haben, ist der jeweilige Eindruck beim Rezipienten ein anderer. Dies bewerkstelligt ausschließlich die cinematische Aufbereitung in Relation zu der handelnden oder beobachtenden Positionierung des Rezipienten.

Diese Etablierung von Amanda ist sinnvoll, da sie durch die interaktive Aufbereitung des Spiels dem Spieler den Eindruck gibt, er wäre die handlungstreibende Kraft, die durch Amanda wirkt. Und dadurch werden die für Survival Horror typischen Momente des Kontrollverlusts verstärkt.

131Vgl. Gallardo /Smith: *Alien woman*, S. 2

132Vgl. Ebda. S. 4

In *Alien: Isolation* wird an einer narrativen Klimax, an der erklärt wird, wie der Xenomorph auf die Raumstation kam, mithilfe eines narrativ integrierten Raumfahrt-Teams die Ereignisse des Films wiederholt. In einer Rückblende, die der Spieler interaktiv durchlaufen muss, folgt er der Crew der Anesidora, die auf demselben Planeten, wie zuvor die Crew der Nostromo, das unbekannte Raumschiff betreten und das Lager mit Eiern des Xenomorph finden und angegriffen werden.

Der Captain dieser Crew ist der einzige Überlebende und hat versucht sich auf Sevastopol zu retten, womit er den Xenomorph auf die Raumstation gebracht hat. Dort fanden sie aber auch Aufzeichnungen von Ellen Ripley. Damit wird nicht nur erklärt, wie der Xenomorph die Raumstation erreichen konnte und woher die Aufnahmen stammen, sondern die Erlebnisse der Nostromo-Crew werden für den Spieler und Amanda Ripley erfahrbarer gemacht. Für Ripley wird auf narrativ-emotionaler Ebene erfahrbar, was ihrer Mutter zugestoßen ist. Dadurch kann der Spieler, der ohnehin schon alles durch Amandas Augen sieht und an sie gebunden ist, Empathie und Sympathie für den Avatar weiter aufbauen. Das Mitfühlen und emotionale Involviert sein mit der Protagonistin ist in Filmen ein grundlegender Modus. Ohne Identifikationsfigur fällt es dem Zuschauer schwer, sich in die Handlung einzufühlen. Der gleiche Vorgang kann auch bei Amanda Ripley beschrieben werden. Durch die subjektive Wahrnehmung, die neben der subjektiven POV auch narrativ ganz grundsätzlich mit Ausnahme der Rückblende ausschließlich an Amandas Erlebnisse gekoppelt ist. Spieler erfahren nicht, was andere Figuren erleben, sie sind örtlich, zeitlich und bei der Wissensverteilung an Amanda gebunden, was sie zur alleinigen Identifikationsfigur macht. Der filmische Modus wird hier also genutzt, um Sympathie zu Amanda aufzubauen, Spannung zu erzeugen und nicht nur um einen beliebigen Avatar, sondern um Amanda zu zittern. Der Avatar ist also höchst cinematisiert, ihre Geschichte so aufbereitet, dass wir als Teilnehmer gar nicht anders können, als mit ihr mitzufühlen. Dieser empathische Vorgang verdichtet sich durch die interaktiven Komponenten. Immersion und Cinematisierung bedingen hier also einander.

Durch das selbstständige Begehen des Planeten und des Eierlagers wird der Raum zwischen Film und Spiel verdichtet, der immersive Effekt dieser Szene gleicht in vielerlei Hinsicht einer interaktiven Filmsequenz, da faktisch der im Film etablierte Raum in einer medienhybriden, interaktiven Form aufbereitet und neu erfahrbar wird. Die

Referenzierung auf den Film und das Vorwissen zu diesem sind die Grundlagen, die hier in besonderer Form eine wenn man so will cinematisierte Immersion ermöglichen. Weiters wird der Spieler narrativ höchst immersiv eingebunden, da er, teils durch Vorwissen des Films, aber vor allem durch das Wissen um das Vorhanden sein des Xenomorphs auf der Raumstation, den Ausgang dieser Rückblende erraten kann. Hier zeigt sich, wie schwimmend die Grenzen zwischen Handlungsfähig- und unfähigkeit sind. Der Spieler steuert ein Crewmitglied, weiß aber entgegen dem Wissen der Figuren, bereits, was sie erwartet. Unfähig einen anderen Weg zu nehmen bleibt dem Spieler keine andere Möglichkeit als mit offenen Augen ins Verderben zu gehen. Der Moment der Suspense unterstreicht die emotionale und affektgeleitete Situation für den Spieler. Das Mitfiebern mit den Figuren durch die Suspense wird verstärkt, da der Spieler selbst die Figuren in das Verderben steuert.

Auch hier scheinen Cinematisierung und Immersion Hand in Hand zu gehen.

5.1.3.4. Soundtrack

In *Alien: Isolation* lassen sich die im Film etablierten Tonebenen ebenfalls ausweisen: es gibt eine Dialog-Tonebene, musikalische Untermalungen in Form eines Scores und Geräusche. Der Ton schafft grundsätzlich die Atmosphäre und Stimmung für das gesamte Spiel hinweg. Die präsentierte Welt wirkt authentisch und realistisch, was auch daher rührt, dass der Ton an das Spielverhalten des Spielers anpasst.

„We have this really unpredictable clever adaptive alien and we needed to build a soundengine that could help support that. We couldn't just have a mix that is static. We needed a score that could change and could adapt based on what the player is doing and based on what the alien was doing. If the player is hiding from the alien the soundengine will know that and adapt on it to make it more tense. The idea is to drive an emotional reaction from the player.“¹³³

Da das Gameplay als Schleichsimulation, oder auch *stealth*, aufgebaut ist, ist besonders hier die Ebene der Geräusche und Laute besonders wichtig, da sie dem Spieler Informationen kommunizieren, wo sich der Gegner aufhält oder über das erfolgreiche Verstecken entscheiden, abhängig davon wie laut oder leise die gesetzten Aktionen

133O-Ton: *EXCLUSIVE – The Sound of Alien: Isolation*, 00:01:50-00:02:24
<https://www.youtube.com/watch?v=eByJAmVXb5E>

sind.

Die Musikebene des Videospiels ist stilistisch stark an den Score des Films *Alien* angelehnt.¹³⁴ So sind die beiden Intros beinahe ident. Sowohl im Videospiel als auch im Film sind die Intros an der gleichen Stelle positioniert. Im Film ist das Intro während des Vorspannes zu hören, während dem vor dem Hintergrund des dunkeln Weltalls die Namen der Schauspieler und der Titel des Films erscheinen. Die Kamera schwenkt währenddessen langsam an einem nahegelegenen Planeten vorbei bis die Nostromo durch eine Überblendung ins Bild kommt.

In *Alien: Isolation* ist das Intro im Startmenü zu hören. Zu sehen bekommt der Spieler ebenfalls auf der Hälfte des Bildes das dunkle Weltall. Die andere Bildhälfte wird von einem Planeten eingenommen, in dessen Umlaufbahn sich die Raumstation Sevastopol in einiger Entfernung befindet.

Beide Einführungen transportieren den Eindruck der Isolation und schaffen damit bereits einen atmosphärischen Rahmen. Die Musik ist langsam und von langgezogenen Flötentönen bestimmt, die in Folge von schrillen und kurzgespielten Geigentönen kontrastiert werden. Das musikalische Sujet schafft eine unheimliche Stimmung. Die Isolation wird durch die langen, fast gleich bleibenden Töne hervorgehoben. Die Geigen setzen immer wieder im Hintergrund ein und werden mit jedem Mal schriller. Dazu sind die Instrumente mit leisen Trommeln unterlegt, die an unterschiedlichen Stellen kurz aufkommen.

Das Sujet der Musik prophezeit also schon, was auf den Rezipienten zukommen wird. Eine harmonische Eintönigkeit in der Isolation, die durch etwas Unterschwelliges, Leises kreischend zerrissen wird. Damit erfüllt das Intro von *Alien: Isolation* denselben Zweck des Films und ist in diesem Sinne auch cinematisch aufbereitet, um eben jene Effekte beim Spieler hervorzubringen.

Für das Videospiel wird noch ein zusätzlicher Zweck erfüllt, da die Musik, zusammen mit der optischen Darstellung des Startmenüs einen direkten filmischen Bezug herstellt. Damit bezieht sich das Videospiel wieder direkt auf den Film. Das Vorwissen des Rezipienten um den Film wird damit aktiviert und ein Wiedererkennungswert wird eingestellt, sofern hier auf Seiten des Rezipienten Vorwissen vorhanden ist.

134Vgl. *EXCLUSIVE – The Sound of Alien: Isolation*, 00:02:00-00:02:00 <https://www.youtube.com/watch?v=eByJAmVXb5E>

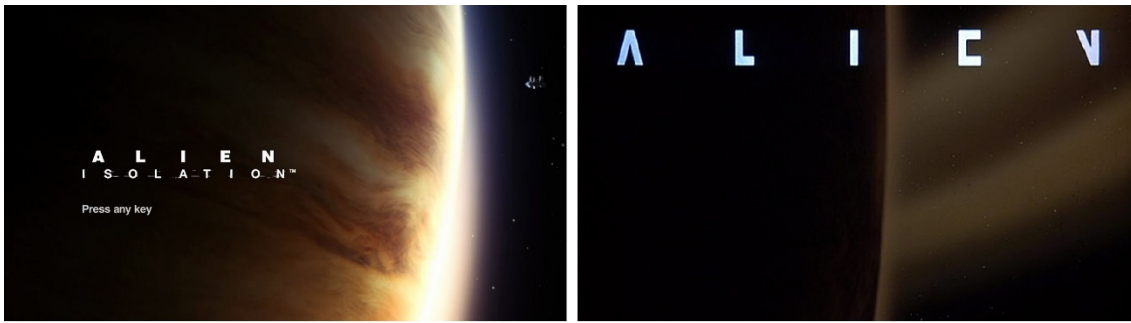


Abb. 11 und 12 Vergleich des Startmenüs und des Filmvorspanns

Die Geräuschebene, in Zukunft kurz Atmo genannt, setzt sich in *Alien: Isolation* aus Umgebungs- und Figurengeräuschen. Sie ist mit dreidimensionalem Sound ausgestattet, sprich (mit dem entsprechendem Equipment) scheinen die Geräusche aus unterschiedlichen Richtungen zu kommen, was wesentlich zur Subjektivierung und Immersion beiträgt, da die ortenden Möglichkeiten des menschlichen Gehörs simuliert werden. Diese Funktion ist im Film ebenfalls üblich und dient dabei ebenfalls zur Fixierung der Glaubwürdigkeit des Gezeigten.

Ersteres geht von der Raumstation aus. Das Öffnen der mit Hydraulik betriebenen, automatischen Türen oder Signalgeräusche machen die Raumstation realistisch und geben ihr den Eindruck von Benutzbarkeit. Türen und Luftschächte sind besonders laut, wenn sich diese per Bewegungssensor öffnen und haben besonders in jenen Sequenzen, in denen Gegner in unmittelbarer Nähe sind, erschreckendes Potential. Damit wird zusätzlich Spannung aufgebaut, wenn kurz nach Passieren von Amanda ein Luftschacht aufgeht, da der Xenomorph sich durch diese bewegt und so plötzlich hinter dem Avatar auftauchen kann.

Sevastopol ist baufällig und technisch veraltet. Gleich zu Beginn des Spiels, beim Betreten der Raumstation wird dieser Umstand über die Tonebene vermittelt. Die Raumstation knarrt und grollt. Sie hat Schäden, von Kabeln, die Funken schlagen bis zu Teilen, die brechen oder schlicht nicht funktionieren. Die Raumstation ist nicht still, sondern aktiv. Auch ferne, laute Geräusche, die Sevastopols Baufälligkeit auslösen, werden gehört und schaffen den Eindruck einer Welt, die außerhalb des Bildschirmbildes existiert. Durch die konstante Geräuschkulisse der Sevastopol wird diese als lebendiger Ort mit einer Geschichte und Authentizität erfahrbar. Diese Darstellung ist der Immersion in das Spiel dienlich, aber ein grundlegend filmischer

Kode. Es gilt auch hier, wie beim Film, die Künstlichkeit des Spiels zu verbergen, indem die Spielwelt realistisch und alltäglich erscheint.

Als Figurengeräusche wird jene Atmo verstanden, die Figuren durch Bewegungsabläufe oder durch Nutzen ihrer Umwelt erzeugen. Dazu zählen beispielsweise Schritte, die auf dem Metallboden der Sevastopol deutlich zu hören sind. Alle Figuren, die im Laufe des Spiels angetroffen werden, haben eigene Geräuschebenen.

Besonders Amanda und dem Alien wurden hierbei ein breites Repertoire an Geräuschen beigelegt um ihre Atmo so authentisch wie möglich zu machen. Daher, und aus Platzgründen, werden nur diese beiden Figuren genauer betrachtet.

Der Xenomorph bewegt sich vor allem durch Luftschächte. Sein Panzer kratzt auf dem Metall der Schächte, seine Schritte sind schwer. Ist der Alien in einem Levelabschnitt auf der Suche nach Amanda, schleift es seinen Schweif scharrend über den Boden. Es spricht nicht, sondern gibt fauchende und zischende Laut von sich.

Amanda Ripley verursacht ebenfalls Geräusche, wenn sie sich bewegt. Ihre Schritte werden gehört. Abhängig davon, ob sie gebückt ist und schleicht oder in aufrechter Haltung geht oder läuft, sind diese Geräusche unterschiedlich laut. Die Lautstärke ihrer Bewegungen wird auch von den NPCs und Gegnern unterschiedlich wahrgenommen und hat unterschiedliche Resultate. So ist Amanda schleichend schwerer für Gegner zu entdecken, hingegen sehr leicht, wenn sie läuft.

Läuft Amanda über längere Zeit hinweg beginnt sie zu keuchen, um Atemlosigkeit zu signalisieren. Auch dieser Faktor hat Auswirkungen darauf, wie leicht oder schwer Amanda von Gegnern entdeckt wird. Läuft der Spieler beispielsweise vor einem Androiden davon in einen Raum und versteckt sich in einem Schrank, wird er relativ leicht entdeckt werden, da Amanda keucht. Ihre Angst spiegelt sich dabei in ihren Lauten wider, was ein wesentlicher Faktor für die Subjektivierung darstellt.

Geräusche, beziehungsweise das Vermeiden von Geräuschen, ist in diesem Videospiel essentiell um Erfolg zu haben, da der Spieler den Gegnern unterlegen ist und nur durch Verstecken, Schleichen und Weglaufen, voran kommen kann. Der Spieler kann Geräusche reduzieren, indem er, wie bereits erwähnt, sich leise und langsam bewegt oder in Verstecken zurückweicht und die Luft anhält.

Durch die Atmo werden die Figuren in die Welt integriert, ihre Aktionen lösen Resonanzen aus, die Welt wird plastisch und greifbar. Für Amanda, beziehungsweise

den Spieler, stellen Geräusche aber noch eine weitere Ebene dar, die einerseits das Gameplay, andererseits die Subjektivierung begünstigen.

Die Geräusche, die der Spieler durch seine Aktionen auslöst, haben Auswirkungen auf seine Umgebung und damit seinen Spielerfolg. Zweitens begünstigt eben diese Unmittelbarkeit, diese Resonanz auf gesetzte Interaktionen Subjektivierung, da der Spieler variable Reaktionen auf sein Verhalten wahrnimmt. Durch die subjektive POV und die Darstellung von Amandas Händen um unteren Bildschirmrand, die einerseits den POA definieren, andererseits aber auch subjektivierendes Potential haben, da sie sich an die Aktionen des Spielers anpassen (so schwingen sie beispielsweise heftig, wenn der Spieler sprintet), ist rein optisch Subjektivierung nah gelegt. Der Spieler soll sich mit Amanda identifizieren, mit ihren Ängsten, der Verzweiflung und ihrer Trauer um die verlorene Mutter, aber auch mit positiven Charakteristika, wie ihrer emotionalen Stärke, ihrem Einfallsreichtum, wenn sie (mithilfe des Spielers) erfolgreich entkommt und ihrem Mut. Nicht nur Amanda, auch der Spieler muss sich dem Alien stellen. Amandas Reaktionen, ihre Signale von Angst und Erschöpfung sind auch beim Spieler vorhanden und spiegeln den realen Zustand des Spielers in die virtuelle Welt.

An dieser Stelle muss kurz auf die in dem Spiel implementierte Option der *Augmented Reality* Bezug genommen werden. In *Alien; Isolation* gibt es die Optionen mithilfe von einer mit Sensoren ausgestatteten Kamera, die damit der Konsole oder dem Computer verbunden wird, die Kopfbewegungen des Spielers zu scannen und auf den Avatar zu übertragen. So kann der Spieler durch tatsächliches Kopf neigen beispielsweise um eine Ecke spähen. In diesem Kapitel besonders interessant ist die Option mithilfe eines Mikrofons die Umgebungsgeräusche aufzunehmen und ebenfalls in das Spiel zu übertragen. Das bedeutet für den Spieler, dass er tatsächlich leise sein muss, da Geräusche oder Laute, die er tätigt wie Geräusche, die Amanda auslöst, verarbeitet werden und die Gegner darauf reagieren. Diese Funktion löst die Trennung zwischen Mensch und Maschine ein Stück weit auf und stellt die Definition der Immersion wieder vor neue Fragen. Diese werden in dieser Arbeit leider nicht weiter beantwortet. Was stattdessen hervorgehoben werden soll, ist das immense subjektivierende Potential, dass diese Funktionen mit sich bringen. Durch die Gleichsetzung von Geräuschen und (Kopf-)Bewegungen des Spielers und Avatars wird die Subjektivierung zusätzlich spürbar und das Spielerlebnis intensiviert.

Die sprachliche Tonebene besteht aus Dialogen, Tonbandaufnahmen und Selbstgesprächen und Amanda.

Dialoge kommen sowohl in Cut-Scenes vor, als auch innerhalb der Levels, wenn Amanda mit anderen Figuren kommuniziert oder diese miteinander reden. Die Dialoge geben einerseits Einblick in die Geschehnisse, die vor Amandas Ankunft geschehen sind und geben dem Spieler Hinweise, wo er hin gehen muss oder wie er bestimmte Hindernisse umgehen kann.

Die narrative Funktion des Dialogs macht die Spielwelt glaubhaft. Sie etabliert die Raumstation als einen Ort, der schon vor der Ankunft des Spielers existiert hat, der eine Geschichte hat, ebenso wie die Figuren, die sich darauf befinden. Damit betten sie die Narration in einem nachvollziehbaren zeit- und ortsgebundenen Kausalitätsgefüge, das den Anschein erweckt, es würde ohne Zutun des Spielers existieren und sich verändern können. Neben dieser narrativen Funktion werden dem Spieler damit auch Hinweise und Tipps übermittelt, die sein Vorankommen erleichtern können oder Ablenkungen für den Xenomorph bieten. Damit haben Dialoge auch eine spielmechanische Funktion.

Amanda führt ihre Dialoge mit anderen Figuren hauptsächlich über ein Funkgerät, da sie die meiste Zeit der Narration alleine unterwegs ist. Der Großteil der direkten Gespräche ist in Cut-Scenes inkludiert, die für sich schon cinematisch aufbereitet sind. Die Gespräche, die Amanda führt, sind figuren- als auch narrationsbezogen, sprich sie treiben einerseits die Handlung voran, bieten aber auch Einblicke in die Beweggründe der einzelnen Figuren, im Besonderen aber dienen sie der Charakterisierung von Amanda und der Festigung der Bindung zwischen dem Spieler und Amanda. Amanda gibt Details über sich preis, die die Identifikation mit ihr erleichtert und ihren Charakter vielschichtiger und damit glaubhafter macht.

Hier hinzu kommen noch Amandas Selbstgespräche. Sie wiederholt, was sie tun muss, womit sie den Spieler an sein Ziel erinnert. Meistens jedoch kommentiert sie die Unwirklichkeit der Situation, manchmal durch sarkastische Äußerungen, meistens aber, indem sie ihre Ungläubigkeit für die Situationen äußert. Sie redet sich selbst gut zu, um Ruhe zu bewahren. Damit wird sie nachvollziehbarer, da ihre menschlichen Verhaltensweisen zugesprochen werden. Springt hinter Amanda der Alien aus einem Luftschacht erschrickt diese genauso wie der Spieler. Durch diese bewusst gesetzten

Spiegelungen kann der Spieler sich immersiv in die Narration einfühlen und Amanda subjektivieren.

5.1.4. Bonusmissionen *Crew Expendable* und *Last Survivor*

Die beiden Bonusmissionen *Crew Expendable* und *Last Survivor* sind als Downloadable Content (DLC) verfügbar und schildern leicht abgewandelte, alternative Ereignisse des Films dar.

In *Crew Expendable* kann der Spieler als Ellen Ripley, Dallas (der Captain der Nostromo) oder Parker (einer der Techniker der Crew) spielen. Ziel ist es, den Xenomorph, der sich bereits auf der Nostromo befindet, in dem Hauptluftschaft einzusperren. Dazu muss eine der Figuren mit einem Flammenwerfer bewaffnet drei Schleusen schließen, ohne dabei vom Alien entdeckt zu werden.

In *Last Survivor* übernimmt der Spieler die Steuerung von Ellen Ripley, die den Selbstzerstörungsmechanismus der Nostromo aktivieren muss, und dann auf eine Rettungskapsel flüchten muss umso dem Alien und der Detonation zu entkommen.

Spielmechanisch funktionieren die DLCs genauso wie das Hauptspiel und sind ebenso cinematisch und cinematographisch.

Um die Figuren authentisch zu gestalten, wurde das Originalcast des Films engagiert und mit Performance Capture aufgenommen.

Diese Bonusmissionen sind damit direkte Bezüge zu dem Film. Dieser wird spielbar und interaktiv erfahrbar. Damit schaffen diese Missionen dem Film eine zusätzliche, nämlich interaktive Ebene und kann in diesem Sinne durchaus als *movie game* verstanden werden, da nicht nur die cinematische Auflösung vorhanden ist, sondern tatsächlich auf einen Film als solches bezogen wird, indem es die Narration des Films mit den gleichen Figuren und deren Darstellern erfahrbar wird.

5.1.5. Fazit

Die bisherigen Ausführungen machen deutlich, dass *Alien: Isolation* in vielerlei Hinsicht an Ridley Scott's *Alien* erinnern soll und dies auch in konsequenter Weise tut. Durch die Trennung von explizit cinematographischen Cut-Scenes und eine subjektiven POV

kommt es immer wieder zu Brüchen in der Einheitlichkeit der Aufbereitung. Gleiches wird durch Ladesequenzen geleistet.

Jedoch leistet die fließende Narration, die nicht durch Level getrennt ist, sondern durch Missionsziele, die vielmehr an einen filmischen narrativen Aufbau erinnern, der sich von Ziel zu Ziel schwingt und darin Kausalität und gegenseitige Bedingtheit vermittelt, eine durchwegs filmtypische Narrationsstruktur. Dem hinzukommen natürlich die vielen narrativen und designästhetischen Bezüge, die *Alien: Isolation* mit dem Film *Alien* verbinden.

Durch die cinematischen Aufbereitungen, die immersiv und filmisch sind, spricht *Alien: Isolation* eben jene Grauzonen an, die der Begriff des *movie game* eröffnet. Ob dieses Videospiel als *movie game* zu bezeichnen ist, ist freilich eine Frage, der angewendeten Definitionen und Kriterien. Die dargelegten Theorien würden diese Annahme wohl negieren. Doch werden, wie hier deutlich geworden ist, Definitionen und Einteilungsversuche durch den hybriden Charakter auf die Probe gestellt.

5.2 Until Dawn

Hier soll nun ein Spiel vorgestellt und analysiert werden, welches den Begriff des *movie game* durchaus verdient hat. Unterschiede zu *Alien: Isolation* werden deutlich werden. Sinn und Zweck dieser Gegenüberstellung soll es aber sein, durch die Unterschiede dieser Spiele die verschiedenen Cinematisierungsprozesse zu unterstreichen.

2015 erschienen, werden in *Until Dawn* schreckliche Ereignisse um eine Teenager-Clique geschildert, deren Überleben von dem Spielverhalten des Spielers abhängt. Als *adventure*¹³⁵, *interactive drama*, *survival horror*¹³⁶ oder *Horror/Adventure*¹³⁷ beschrieben, wird die Bezeichnung des interactive drama oder movie eher spärlich verwendet.

Die folgende Analyse wird sich wieder mit den verwendeten cinematischen Kodes befassen und wie diese das Spielerlebnis prägen. Der Schwerpunkt auf das Horror-Genre ist hier bewusst gewählt, um *Alien: Isolation* und *Until Dawn* vergleichend betrachten zu können. Im Laufe dieser Analyse werden distinktive Unterschiede zwischen den beiden Spielen erkennbar werden, die dennoch jeweils auf ihre Weisen cinematisch sind. Diese Analyse wird sich also bereits mit der Frage auseinandersetzen, wie die beiden Forschungsgegenstände auf unterschiedliche Weisen nicht nur das Filmgenre Horror, sondern auch cinematische Kodes verwenden, die das gleiche Ziel haben, nämlich den Spieler immersiv einzubinden.

5.2.1 Gameplay

Wie *Alien: Isolation* kann auch *Until Dawn* dem Survival Horror zugerechnet werden, da es die Kriterien hierfür erfüllt. Der Spieler hat im Großteil der Geschichte keine Waffen zur Verfügung. In den späteren Kapiteln erhalten ein paar Charaktere Schusswaffen, wobei mit diesen die Wendigos lediglich kurz auf Abstand gehalten werden. Tatsächlich kann der Spieler bis zum finalen Höhepunkt das Leben der Teenager nur retten, indem er erfolgreich wegläuft und sich versteckt.

Die Steuerung funktioniert über zwei verschiedene Mechaniken, die grob

¹³⁵<https://www.igdb.com/games/until-dawn>

¹³⁶https://en.wikipedia.org/wiki/Until_Dawn

¹³⁷<https://www.playstation.com/en-us/games/until-dawn-ps4/>

unterschieden werden in Bewegungsmechaniken und Quick Time Events.

Bei den Bewegungsmechaniken kann der Spieler die vorgegebenen Figuren in vorgefertigten, linearen Levels vom Ausgangspunkt zum Zielpunkt bewegen. Bewegt werden die Figuren mit dem linken Joystick und die Kamera kann mit dem rechten geschwenkt werden. Die Kamera ist etwas entfernt vom Avatar. Die Bewegungsmechaniken werden also in einer semi-subjektiven POV dargestellt, oder auch durch fixierte, extreme Kameraeinstellungen, wie das bei *Resident Evil* (1996) der Fall ist. Diese Einstellungen dienen auch hier der Steigerung der Spannung, indem trotz entfernter Perspektiven die Sicht in den folgenden Levelabschnitt stark eingeschränkt ist.



Abb. 13 Die Kamera ist hinter dem Avatar, der mit dem Joystick gesteuert wird

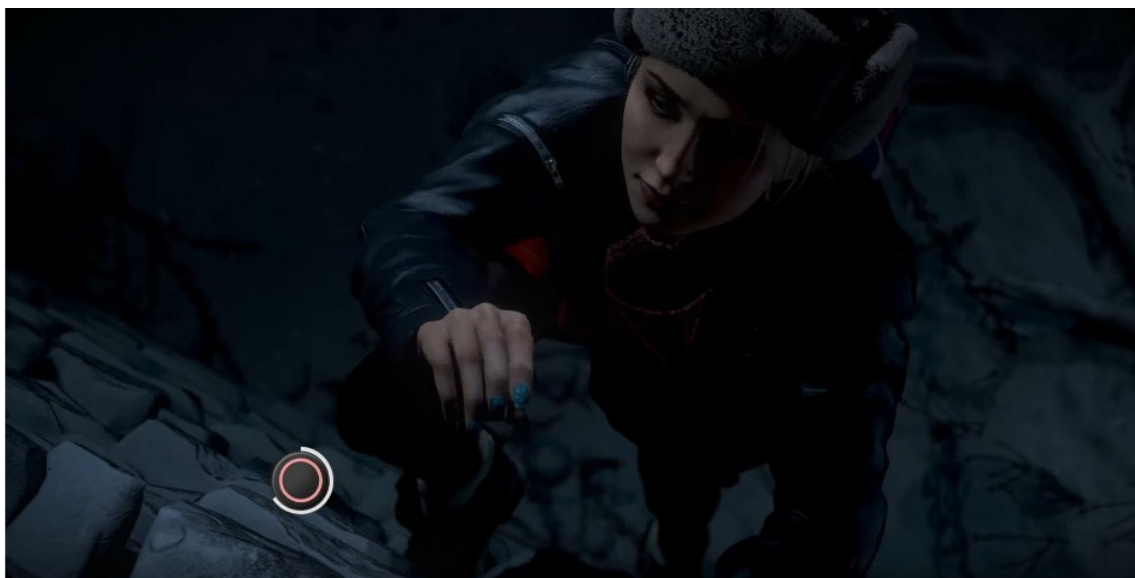


Abb. 14 Beispiel eines Quick Time Events

Während der Quick Time Events verliert der Spieler in der Regel die Kontrolle über die eben beschriebene Bewegungsmechanik. Stattdessen gilt es bei Quick Time Events, kurz QTE genannt, im richtigen Moment eine bestimmte vorgegebene Taste auf eine vorgegebene Weise zu drücken. Diese Vorgaben können variieren, zwischen einmal oder öfter in kurzer Abfolge drücken, in einem bestimmten Rhythmus oder ähnlichen Variationen. Weiters wird der Spieler regelmäßig auch vor die Wahl gestellt bestimmte Tasten zu drücken, die jeweils unterschiedliche Auswirkungen auf den Spielverlauf haben. Da QTE also sowohl einen Zeitfaktor als auch einen Entscheidungsfaktor beinhalten, sind sie in den action und adventure games beheimatet.

Während der QTE wechselt die Kamera in cinematisch aufbereitete Einstellungen. Es wird also während dieser Sequenzen cinematographische Bildsprache verwendet. Cut-Scenes besitzt dieses Spiel nur wenige, da in den meisten Fällen, während der cinematographischen Zwischensequenzen Quick Time Events zu meistern sind, die damit den Spieler in eine aktive Position heben, was es schwer macht, Zwischensequenzen von Spielsequenzen zu trennen.

Weiters laufen Bewegungs- und QTE-Sequenzen fließend ineinander über. Es gibt keine Ladezeiten, Wechsel in der Spielegrafik oder Auflösung. Bewegt der Spieler seinen Avatar an einen bestimmten Punkt im Level wird ein Trigger ausgelöst, der QTE-Sequenzen auslöst, die wieder in Bewegungssequenzen fließen. Damit erscheint das Spiel konstant und wie aus einem Guss, beziehungsweise hybrid. Aufgrund der gleichbleibenden grafischen Qualität und der starken Einarbeitung von Quick Time Events kann keine klare Trennung zwischen Cut-Scenes und Spielsequenzen getätigt werden. Ob es sich nun dennoch um Cut-Scenes handelt, muss in einer eingehenden Analyse dessen und einer erneuten Betrachtung des Begriffs thematisiert werden. In dieser Arbeit wird davon ausgegangen, dass der Terminus der Zwischensequenz in seiner beschriebenen Definition nicht geltend gemacht werden kann, wenn die Sequenz mit Quick Time Events angereichert ist.

Eben auf dieser Vermischung, sei es nun optisch, durch Verwendung von Filmcodes oder -formen, beruht die Gattung des *movie game*.

In *Until Dawn* wird versucht durch die QTE das Genre des Horrors zum Ausdruck zu bringen. Dem sei aber hinzugefügt, dass QTE nur eine Möglichkeit darstellen, den Horror interaktiv zu gestalten. Was bei *Alien: Isolation* durch die Option der

Augmented Reality versucht wurde in das Spiel einzubauen, ist bei *Until Dawn* in den QTE zu finden. In beiden Fällen wird versucht das HCI in gewissem Maße zu umgehen, die Schnittstelle des Avatars zu überspringen, indem tatsächliche Handlungen des Spielers Einfluss auf das Spielgeschehen haben. In *Alien: Isolation* muss der Spieler, während der mit aktiver *Augmented Reality* spielt, tatsächlich still sein, um nicht entdeckt zu werden.

In *Until Dawn* gibt es ein Quick Time Event bei dem der Spieler gezwungen ist, den Controller still zu halten. Auf dem Screen ist ein blaues Dreieck zu sehen, das in einem vorgegebenen Rahmen gehalten werden muss. Bewegt der Spieler den Controller zu stark berührt oder übertritt das Dreieck den Rahmen, scheitert das QTE. Diese Aktionen müssen immer dann ausgeführt werden, wenn sich eine Figur vor einer potentiellen Gefahr versteckt. Die etablierten Wendigos sehen sogar nur bewegte Objekte, was das Stillhalten zu einem überlebensnotwendigen Feature macht.

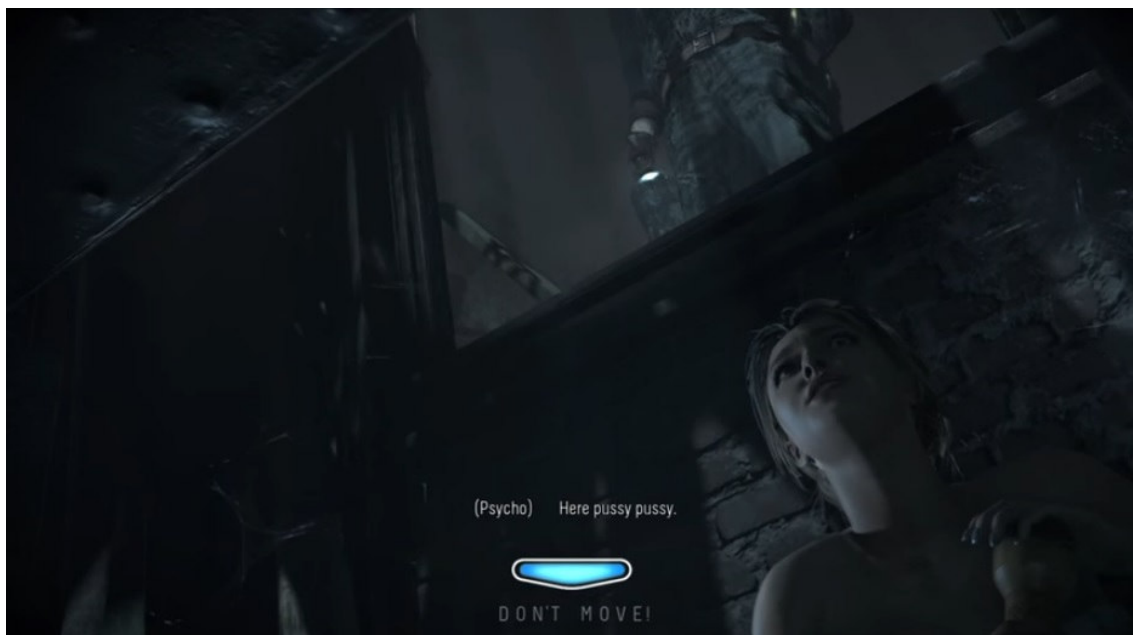


Abb. 15 Der Spieler wird aufgefordert sich nicht zu bewegen

Dieses spezielle QTE befindet sich in einem Widerspruch zu dem Medium, in dem es präsentiert wird, da es auf Interaktion ausbaut. Diese QTE, die im Spiel einfach als „Nicht bewegen“ ausgewiesen wird, ist genau das Gegenteil: der Spieler wird aufgefordert nicht zu interagieren. Obwohl hier eine Diskrepanz zu sein scheint, zielt diese passive QTE auf das gleiche Ziel, wie die aktiv gestaltenden QTE ab: Immersion

soll hervorgerufen werden. Quick Time Events eignen sich dafür grundsätzlich gut, da die vielen Variationen an Tastenabfolgen dem Spieler einen physischen Eindruck der Handlungen seines Avatars übermitteln sollen. Das „Nicht bewegen“-QTE fügt sich in eben dieses Schema ein. Der Spieler befindet sich dadurch in einer ungewohnten Position, in der er aktiv passiv sein muss da ihm nicht das Spieldesign die Handlungsgewalt entzieht, sondern er diese Entscheidung aktiv treffen muss. Damit oszilliert der Spieler in einem Wechselverhältnis aus Handlungsfähigkeit und -unfähigkeit, das durch den Aspekt der (simulierten) Entscheidungsfreiheit um eine weitere Dimension erweitert wird.

Die Spielmechanik ist der Narration untergeordnet. Ziel ist es, das Genre Horror zu stärken, die furchteinflößenden Momente durch die Unmittelbarkeit der QTE auf die Spieler zu übertragen und damit immersiv zu wirken. Der Spieler soll in diesen Momenten, in denen die Gefahr so unmittelbar präsent und akut lebensbedrohlich ist, den Atem anhalten.

Zu unterstreichen ist hier der Umstand, dass die Narration, anders als bei *Alien: Isolation* auch weitergeht, wenn der Spieler ein QTE nicht meistert. Die Narration wird dann einen anderen Verlauf nehmen, aber voranschreiten wird sie dennoch. Lediglich die Bewegungssequenzen erfordern das Interagieren des Spielers. Die Gewichtung liegt hier also auf der Narration. Ihr ist das Gameplay untergeordnet und dient dazu, diese zu unterstreichen und immersiv zu machen.

5.2.2. Genre

Wie bereits bei *Alien: Isolation* ist es hier unabdinglich, das filmische Genre, dem die Spielernarration zugewiesen wird, zu betrachten.

Als Horror, Drama, Mystery¹³⁸ beschrieben, thematisiert die Narration viele der gängigen Horrorfilm-Klischees, die im Kollektivwissen des Filmpublikums bekannt sind, und so diese Zuschreibung rechtfertigen.

Im Spezifischen kann die Narration zum Subgenre Slasher gezählt werden.

„[Slashers:] Films portraying groups of teenagers menaced by a stalker, set in domestic

138<http://www.imdb.com/title/tt2742544/>

and suburban spaces frequented by young people, the only survivor a female who (in the early cycles) has not participated in underage sex“¹³⁹

Neben den expliziten Slasher-Bezügen, findet sich in *Until Dawn* aber auch ein allgemein filmgeschichtlicher Horrorfilmdiskurs, der einerseits auf narrativer Ebene, andererseits kontextuell Bezüge herstellt. Auf diese wird im Verlauf der folgenden, einzelnen Themenschwerpunkten näher eingegangen werden.

5.2.3. Unheimliche Orte

Über das Setting lässt sich im Allgemeinen festhalten, dass die Narration sich ausschließlich auf dem Blackwood Mountain abspielt.

Die Narration erstreckt sich in deren Verlauf über mehrere Orte und Gebäude, die miteinander durch Minenschächte verbunden sind, durch sie sich sowohl die Figuren, als auch die Gegner bewegen.

Grundsätzlich können alle vorkommenden Orte als bekannte Motive des Horror-Genres bestimmt werden, wodurch schon im Vorfeld bei dem Spieler negative und beängstigende Assoziationen geweckt werden, die nun in knapper Form näher betrachtet werden. Allen Orten gemein ist der Eindruck der Isolation, der nicht zwangsläufig negativ behaftet sein muss.

„The Terrible Place, most often a house or tunnel, in which victims sooner or later find themselves is a venerable element of horror. [...] The house or tunnel may at first seem a safe haven, but the same walls that promise to keep the killer out quickly become, once the killer penetrates them, the walls that hold the victim in.“¹⁴⁰

So stellen die Ferienhütte oder das Sanatorium wohl zunächst Orte der abgelegenen Ruhe, des Erholens, Entspannens und des Friedens da. Die Ferienhütte steht hierbei aber auch das Zuhause, da einige der Figuren viel Zeit darin verbracht haben. Der Horror zerstört diese Ruhe, in dem er die Abgeschlossenheit zu einer Bedrohung macht und den Ort zu einem Gefängnis, in dem die Figuren zusammen mit einem Monster oder einer anderen akuten Bedrohung festsitzen. Damit werden klaustrophobische Eindrücke, Isolation und damit Hilfs- und Ausweglosigkeit hervorgehoben.

139Cherry: *Horror*, S. 6

140Clover: *Men, Women, and Chain Saws*, S. 30f

Natürlich sei hier betont, dass sich alle Orte auf einem Berg befinden, der nur mit einer Seilbahn erreichbar ist. Das Motiv der Isolation ist in diesem Szenario also das Hauptmotiv, da es das Setting des Berges bereits vorlegt.

5.2.3.1. Ferien/-Verlassene Hütte

Ausgangs- und Angelpunkt der Narration ist eine Ferienhütte auf dem Blackwood Mountain. Auf diesem Berg spielt sich die gesamte Handlung ab.

Dieses Szenario erinnert Horrorfilmgeschichte. So stellt der Ort der Handlung keinen für Slasher-Horror typischen Vorort dar, sondern eine Ferienhütte auf einem verschneiten Berg, auf der übernatürliche Geschehnisse die Teenager in Schrecken versetzen. Diese Hütte ist auf einem alten Hotel errichtet worden. Verwiesen wird hier auf *The Shining* (1980), welcher ebenfalls auf einem abgelegenen, eingeschneiten Hotel spielt, das von Geistern heimgesucht wird.

Narrativ spannt sich der Bogen über die Zeitspanne von einem Jahr. In dem Prolog der Narration erfährt der Spieler, dass zwei Mitglieder der Clique, die Zwillinge Beth und Hannah, auf diesem Berg verschwunden sind. Ein Jahr später trifft sich die Gruppe auf das Drängen des Bruders der beiden Verschwundenen, Josh erneut auf der Hütte, um ein gemeinsames Wochenende zu verbringen und den Zwillingen zu gedenken. Damit ist das Ferienhaus, das dem Vater der Zwillinge und Josh gehört, bereits auf narrativer Ebene mit Bedeutung behaftet. Es ist ein Ort, der negative Assoziationen hervorbringt, die von Verlust und Tod geprägt sind.

Die Hütte dient als Unterschlupf, ist aber zu keinem Zeitpunkt sicher. Dies wird einerseits durch die Ereignisse um die Zwillinge etabliert, andererseits aber auch durch die Darstellung dieses Ortes.

Schon das Eintreten erweist sich als schwer, da die Schlösser zugefroren sind und einer der Teenager einbrechen muss, um von innen die Tür zu öffnen. Die gesamte Narration hindurch gibt es in der Hütte keine Lichtquellen. Die Figuren sind auf Kerzen, Taschenlampen und leuchtende Handydisplays angewiesen um ihren Weg zu finden. Dies ist natürlich dem Gameplay dienlich, da der Spieler nicht alles sieht und sich Spannung aufbaut, ist aber cinematisch aufbereitet. Die Hütte hat bereits eine

bedrohliche, kalte Atmosphäre¹⁴¹. Die Dunkelheit macht jede dunkle Ecke gefährlich und erzeugt Spannung und die Kälte von draußen scheint damit auch im inneren der Hütte gegenwärtig. Die Szenerie ist in bläuliche Nuancen gefärbt, was die Umgebung durchwegs kälter wirken lässt. Diese filmischen Gestaltungsmittel schaffen bereits zu Beginn der Narration für die Figuren und den Spieler eine abweisende, unsichere Umgebung und etabliert, was einen Großteil der Spannung des Spiels ausmacht, nämlich, dass die Figuren (und der Spieler) nirgendwo sicher sind.

5.2.3.2. Sanatorium

Neben der Ferienhütte gibt es ein verlassenes, einstürzendes Sanatorium.

Das Sanatorium an sich weckt viele Bezüge an Horrorfilmgeschichte. Viele Antagonisten dieses Genres sind geflohene oder ehemals behandelte Patienten, die in Folge eine Gruppe Teenager tyrannisiert. Oder sie werden nach den Ereignissen in eine solche Anstalt eingewiesen, wie das bei *Halloween* (1978) der Fall ist.

Das Sanatorium in *Until Dawn* ein verlassenes, baufälliges und teils bereits eingestürztes Gebäude. Es sehr abgeschieden, von der Ferienhütte aus nicht zu sehen und nur über alte Tunnelsysteme zu erreichen. Dieser Ort ist es, der den Großteil der Hintergrundgeschichte thematisiert, die der Hauptnarration zugrunde liegt. Durch das Finden von Hinweisen kann der Spieler die Geschichte um eine Gruppe von Bergleuten erfahren, die nach einem Mineneinsturz verschüttet waren und sich durch deren Kannibalismus in Wendigos verwandelten. In dem Sanatorium sollten sie behandelt werden. Nun werden sie dort von einem Fremden gefangen gehalten, der allein auf dem Berg lebt und versucht die Teenager zu retten.

Damit ist das Sanatorium ein Ort der Gewalt, der den Spieler das erste Mal mit den Wendigos konfrontiert. Seine ursprüngliche Bedeutung der Genesung und des Friedens ist zerstört durch das Böse, das dort lauert und die Schrecken, die dort geschehen sind. Damit fügt sich das Sanatorium auch in die Horrormotive des Mad Scientists, die von Wahnsinn geprägt sind.

141Vgl. Cherry: *Horror*, S. 53

5.2.3.3. Wälder

Der Wald dient ähnlich wie die Minen als Verbindung zwischen den einzelnen Gebäuden. Dort jagen die Wendigos ebenso. Der Wald birgt die Dunkelheit, die Gefahr des Verirrens, ebenso wie wilde Tiere und Kreaturen. Weiters sind die Figuren dort den Witterungen ausgeliefert. Auf dem Berg liegt Schnee, es ist eisig kalt und Nacht. Der Wald referenziert auf Filme wie *Blair Witch Project* (1999), die das Übernatürliche und das Verirren im Wald thematisieren und auf Slasher wie *Wrong Turn* (2003), die thematisch ähnlich sind und sich auch narrative Motive wie den Kannibalismus teilen.

5.2.3.4. Mine

Die Minenschächte und Stollen verlaufen durch den gesamten Berg und verbinden das Sanatorium mit dem Hotel unter der Ferienhütte und damit auch diese miteinander. Hannah und Beth stürzen in einen dieser Schächte als sie von einem Wendigo über eine Klippe gejagt werden. Hannah, die den Sturz überlebt, ist darauf 30 Tage dort gefangen, bevor sie Teile der Leiche ihrer Schwester verzehrt, womit sie sich ebenfalls in einen Wendigo verwandelt. Sie lebt daraufhin in den Minen, wo sie auch ihre Opfer hinbringt.

Die Minen bergen neben den Eindrücken der Klaustrophobie und Dunkelheit auch das Ungewisse, den Abstieg. Daran sind einerseits wiederum Ängste gebunden, wie jene, lebendig begraben zu werden, andererseits hat dieser Ort auch eine religiöse Bedeutung, da der Abstieg unter die Erde gleichwohl näher an die Hölle und damit das Monströse bringt.

5.2.4. Figuren

Die Gruppe besteht im Prolog aus zehn, danach aus acht Teenagern: die Zwillinge Hannah und Beth (nur während des Prologs), ihr Bruder Josh, die Paare Mike und Jess sowie Matt und Emily, Chris, Ashley und Sam.

Mit Ausnahme von Hannah wird der Spieler jede Figur mindestens einmal steuern, was aber nicht bedeutet, dass mit jeder Figur das gleiche Maß an Identifizierung und

Subjektivierung möglich ist. Beth kann ausschließlich während des Prologs gesteuert werden, also nur einmal, ebenso wie Josh, der erst im letzten Kapitel steuerbar wird, allerdings auch nur für wenige Minuten. Gleiches gilt für Jess, die maximal zweimal steuerbar wird, wobei beide Sequenzen nur wenige Minuten dauern.

Die zeitliche Aufteilung der Kontrolle über bestimmte Figuren lassen sich hier bereits Haupt- und Nebenfiguren erkennen.

Unter dieser Prämisse betrachtet lassen sich Sam, Mike und Chris eindeutig als wichtigste Figuren beschreiben. Chris wird am häufigsten vom Spieler gesteuert, seine Sequenzen sind allerdings auch relativ kurz im Gegensatz zu Mike, der so wie auch Sam, sechsmal spielbar wird, dabei aber wesentlich längere Spielsequenzen zugeschrieben bekommt. Hier hinzu kommt der Umstand, dass Mike und Sam die einzigen beiden Figuren sind, die ausschließlich im letzten Kapitel während der finalen Konfrontation zu Tode kommen können. Das weiß der Spieler bei dem ersten Spieldurchlauf zwar nicht, aber sie sind definitiv immer bis zum Finale am Leben, was sie auf ludologischer Ebene zu den Protagonisten oder Primäravataren macht.

Aber nicht nur auf spielmechanischer, sondern auch auf narrativer Ebene lassen sich die Protagonisten eindeutig festlegen. Und auch hier sind diese Sam und Mike. Diese beiden Figuren treiben die Handlung voran und decken wesentliche Geheimnisse auf. Vor allem Mike ist höchst aktiv. Er entscheidet, übernimmt die Kontrolle über die Gruppe, begibt sich in Gefahr, um die anderen zu retten. Seine narrative Aktivität beginnt, als Jess brutal entführt und durch den Wald in einen alten Minenschacht geschleppt wird. Mike verfolgt Jess und versucht sie zu retten, was ihm misslingt, doch er verfolgt eine Gestalt, von der er denkt sie hätte Jess verschleppt und getötet. Dadurch findet er das alte Sanatorium und deckt einen Teil der Geheimnisse auf, die Blackwood Mountain umgeben. Abhängig vom Erfolg des Spielers bei Quick Time Events muss Mike mitunter Sam befreien und darüber entscheiden, ob Emily stirbt oder überlebt. Er zieht allein los, um der Gruppe eine Fluchtmöglichkeit vom Berg zu beschaffen. Und es sind Mike und Sam, die im großen Finale den Schrecken, der sie heimsucht beenden.

„Daher unterteilt die klassische Erzählung ihr Personal in Haupt- und Nebenfiguren, wobei es meist eine eindeutige zentrale Figur geben sollte. Sie trifft die wichtigsten handlungsrelevanten Entscheidungen [...]. Folglich dominieren die Hauptfiguren die

wesentlichen narrativen Entwicklungen. Demgegenüber hat das sekundäre Personal vor allem dienende und unterstützende Funktion[en].“¹⁴²

Auf Mike treffen also alle Kriterien eines Protagonisten zu. Er ist aktiv, handlungsantreibend und auch sein Charakter macht es für den Spieler leichter, sich mit ihm zu identifizieren.

Zunächst als tendenziell oberflächlich wirkende Figur, dem es nur darum geht, mit Jess Sex zu haben, zeigt sich in seinem Versuch Jess zu retten, dass ihm tatsächlich etwas an ihr liegt. Der Spieler erlebt durch Mikes Position ein dramatisches Erlebnis, aus dem er sich selbst heraus ziehen muss und versucht Jess zu rächen. Die universalen Erfahrungen von Verlust und Trauer machen Mike zu der ersten Identifikationsfigur. Natürlich werden auch andere Figuren mit Verlusten, Trauer und Angst konfrontiert, doch sind diese Momente des potentiellen Verlusts in der Regel an moralische Haltungen des Spielers gebunden, der durch Quick Time Events eine Entscheidung treffen muss. Bei der Verfolgung von Jess hat der Spieler kein Mitentscheidungsrecht. Mikes moralischen Werte werden hier etabliert, nicht die des Spielers, was ihn aber nicht einfach zu einem Avatar „degradiert“, sondern ihm Vielschichtigkeit und Identifikationspotential einräumt.

Folglich trägt die Spielmechanik so also wesentlich zu Mikes Inszenierung bei.

Dies tut sie natürlich bei allen Figuren. Das Gameplay kann hier also auch als unterstützende Funktion der Inszenierung verstanden werden. In Mikes Fall bedeutet das die Inszenierung des Protagonisten.

5.2.4.1. *Scream Queens: The Good and Final Girl*

Die weiblichen Figuren sind in besonderem Maße interessant, da sie einige horrorspezifische Charakteristika aufweisen, was ein eigenes Kapitel rechtfertigt.

Auch bei den weiblichen Teenagern lassen sich Haupt- und Nebenfiguren ausmachen. Beth und Hannah sind nur im Prolog vorhanden. Ihre Präsenz im Spiel wird durch ihr Verschwinden etabliert und Sammelobjekte, wie Bilder und ähnlichem, die der Spieler einsammeln kann um die Hinweise zu sammeln und die Geschichte langsam zusammen

¹⁴²Taylor, Henry M.: *Rolle des Lebens. Die Filmbiographie als narratives System*, Marburg: Schüren Verlag 2002, S. 161f

zu fügen.

Von den verbleibenden Figuren sind alle vier mindestens einmal spielbar. Der Fokus liegt hier eindeutig auf Sam. Sie ist die erste Figur, die nach dem Prolog vom Spieler gesteuert wird. Bereits ihre Ankunft wird von jemandem beobachtet, was mithilfe der Kamera angedeutet wird. Sam steigt aus einem Bus und geht den Weg entlang, der zur Seilbahn führt, die den einzigen Zugang zu der Hütte darstellt. Die Kamera ist dabei zunächst in einem Establishing Shot, der den Schauplatz etabliert, dann nah an Sam positioniert. Die nahen Einstellungen werden von halbtotalen Einstellungen unterbrochen, aus den Büschen oder hinter einem Baum, außerhalb Sams Wahrnehmung lugt die Kamera hervor.



Abb. 16. Sam wird beobachtet

Keuchen signalisiert, dass der Kamera jemand nahe ist, wahrscheinlicher, dass die Kamera den Blickpunkt eines heimlichen Beobachters, eines Voyeurs einnimmt. Durch diese Eröffnungsszene werden dem Spieler bereits einige Informationen mitgeteilt. Erstens ist sie eine der wichtigeren Figuren, zweitens und das ist für weibliche Stereotypen im Horrorgenre wesentlich, ist sie begehrenswert. Sie wird objektiviert und es wird eine Gefahr etabliert, die gezielt Sam gilt, die in den Schatten lauert.

Sam ist das *good girl* der Gruppe. Während des Prologs ist sie gegen die Aktion Hannah bloßzustellen und versucht Hannah zu warnen. Sie kommt zu spät, aber hier wird sie bereits als treu beschrieben. Sie bietet den anderen Parole, als diese Hannah für ihre

Flucht in den Wald kritisieren. Damit ist Sam als gute und treue Freundin beschrieben, mit einem ausgeprägten Gerechtigkeitssinn.

Bei ihrer Ankunft trifft sie auf ein Eichhörnchen, das sie zu füttern versucht. Diese Szene dient einerseits dazu, den Spieler mit der Spielmechanik des Stillhaltens vertraut zu machen, andererseits wird Sam als tierlieb und großzügig gezeigt. Daran sind viele weitere Charakteristika gebunden, wie Vertrauenswürdigkeit, Sympathie und ähnliches. So wird Sam ohne Dialog, rein durch filmische Mittel, bereits für den Spieler lesbar und verständlich. Ihr werden durchwegs gute Eigenschaften zugeschrieben und zu einer Identifikationsfigur für den Spieler und besonders von den anderen weiblichen Figuren abgehoben, die an Hannahs Bloßstellung aktiv beteiligt waren.

Sam ist aber nicht nur das *good girl*, sondern auch das *final girl*.

„At the bottom of the horror heap lies the slasher (or splatter or shocker or stalker) film: the immensely generative story of a psychokiller who slashes to death a string of mostly female victims, one by one, until he is subdued or killed, usually by the one girl who has survived.“¹⁴³

Sam ist diese Person. Sie ist diejenige, die als letzte weibliche Figur steht und die mit Mike die Gefahr beendet oder bei dem Versuch stirbt. *Until Dawn* zeichnet sich dadurch aus, dass der Spieler durch seine Entscheidungen signifikante Veränderungen in der Geschichte herbeiführen kann. Sam kann auch sterben. In jedem Fall ist sie die letzte weibliche Figur, die sich im Showdown gegen die Wendigos verteidigen muss. Sind noch andere Figuren außer Mike und Sam während des Showdowns am Leben, ist es Sam, durch die der Spieler die Möglichkeit hat, den anderen Figuren die Flucht und damit das Überleben zu sichern. Sam kann die Wendigos ablenken, wodurch der Wendigo für sie eine akute Bedrohung wird, die anderen Figuren aber überleben können. Sie kann aber auch sterben, während den anderen weiblichen Figuren (durch Sam) die Flucht gelingt. In diesem Fall ist sie kein *final girl* im klassischen Sinne, aber dafür eine aktiv eingreifende Heldin.

Die Themen Sex, Erwachsen werden und Verantwortung für die eigenen Handlungen prägen die Handlung wesentlich. Damit gliedert sich *Until Dawn* in einen narrativen Themenkorpus des Slasher Horrors ein, neben Filmen wie *Halloween* (1978), *Prom Night* (1980), *Scream* (1996), und *Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast* (1997). In

143 Clover: *Men, Women, and Chain Saws*, S. 21

Until Dawn wird die Handlung aufgrund von Hannahs Gefühle für Mike und ihrer sexuellen Bereitschaft ausgelöst. Später sind die Figuren mit neuen Partnern zusammen, auch hier wird Sex thematisiert. Sam ist die einzige weibliche Figur (neben Beth, die jedoch den Prolog nicht überlebt, weshalb sie auszuschließen ist), die keinen Partner hat. Bis auf Josh und Sam sind die anderen sechs Figuren als Paare aufgeteilt. Mike ist mit Jess zusammen, was für Unmut sorgt, da er vormals mit Emily liiert war, die nun mit Matt zusammen ist. Ashley und Chris sind heimlich ineinander verliebt und können im Laufe der Geschichte zueinander finden.

Die Gefühle zwischen Sam und Josh werden nur ansatzweise angedeutet. Während des Verschwindens der Zwillinge war Sam für Josh da und hat viel und oft mit ihm geredet. Sie weiß von seinen psychischen Problemen und hat viel Verständnis für seine Situation. Ob sie sexuell aktiv ist oder nicht, wird narrativ nicht erläutert. Während die anderen Figuren effektiv über Sex reden und zum Thema machen, ist dies bei Sam nicht der Fall. Sie ist, wenn man es etwas überspitzt formulieren möchte, keusch. Der Spieler erfährt nicht, ob Sam in einer Beziehung oder welche Sexualität sie hat. Wie aber bereits erwähnt, wird Sam sehr wohl als ansprechende, begehrte Figur etabliert. Es ist aber vor allem die Kamera und der Gebrauch eines bestimmten Filmcodes, nämlich der Duschszene, durch die Sam für uns ein Objekt der Begierde wird. Sam ist die einzige Figur, die im Laufe des Spiels in jedem Fall nackt wird. Hierzu sei vorweg gesagt, dass Jess ebenfalls in Unterwäsche zu sehen sein kann, doch dieses Outfit ist eine Option, die von den Entscheidungen des Spielers abhängt und keinen Einfluss auf ihre Charakterisierung hat, da sie sich ihre Sexualität selbst zugesteht.

Während Jess' Nacktheit optional ist, geht Sam allein duschen, mit dem Ziel, sich im warmen Wasser aufzuwärmen und zu entspannen.



Abb. 17. Sams Duschszene

Während sie bis zum Hals in der Badewanne von Wasser umhüllt ist und durch Kopfhörer im Ohr klassische Musik bei Kerzenschein hört, steht der Psychopath hinter ihr und beobachtet sie. Sam ist in diesem Moment ein Objekt, das betrachtet werden kann und wird, sowohl von dem Psychopathen als auch vom Spieler. Sam ist diesem Moment begehrenswert. Wie James Monaco gut zusammenfasst, ist das Duschen als kulturelle Praxis eine Aktivität der Privatsphäre, Reinigung, Sexualität, Entspannung, Offenheit und Erholung.¹⁴⁴ Was als wesentlicher Punkt ausgelassen, aber für die Duschszene in einem Horrorszenario umso wichtiger ist, ist die Verletzlichkeit. Die duschende Figur ist schutzlos, räumlich in die Enge getrieben und damit dem Mörder oder Psychopathen ausgeliefert.

Until Dawn bezieht sich damit erstens auf bekannte Horrorfilme, die diesen Filmcode verwenden, wie *Psycho* (1960). Ein Film, der für seine Duschszene berühmt ist, in der die vermeidliche Protagonistin von einer unbekannten Figur in der Dusche ermordet wird. Der Bezug zu *Psycho* ist jedoch größer als eine simple Hommage an jene signifikante Szene.

„The appointed ancestor of the slasher film is Hitchcock's *Psycho* (1960). Its elements are familiar: the killer is the psychotic product of a sick family, but still recognizably human; the victim is a beautiful, sexually active woman; the location is not-home, at a Terrible Place; the weapon is something other than a gun; the attack is registered from the victim's point of view and comes with shocking suddenness. [...] The spiritual debt of all the post-1974 slasher films to *Psycho* is clear and it is a rare example that does not pay a visual tribute, however brief, to the ancestor – if not in a shower stabbing,

¹⁴⁴Monaco: *Film verstehen*, S. 191

then in a purling drain or the shadow of a knife-wielding hand."¹⁴⁵

Auch Variationen dieses Kanons verdecken nicht den Ursprung, auf den *Until Dawn* mit einem der Narrationsstränge Bezug nimmt. *Until Dawn* fügt sich in diesen Kanon ein, macht ihn zu einem Teil einer größeren Horrorgeschichte, in der Geister- und Monster ebenso Platz bekommen.

In Sams Duschszene entsteht Spannung durch den Verweis auf den bekannten Kanon und das Vorwissen der Rezipienten. Die Gefahr für Sam wird aber nicht nur in einer schemenhaften Gestalt angedeutet, die dem Spieler bis zu diesem Zeitpunkt unbekannt ist, wie das bei *Psycho* der Fall ist. In den vorangegangenen Kapiteln hat der Spieler bereits mit dem Psychopathen zu tun und weiß über die Gefahr, die von ihm ausgeht, bescheid. Damit baut sich für den Spieler Spannung auf, da das Mehrwissen des Spielers in Bezug zu Sams Unwissen Suspense erzeugt.

Sam wird aber (noch) nicht angegriffen. Der Psychopath verlässt das Badezimmer, wodurch ein Windstoß die Kerze ausbläst. Sam wird darauf aufmerksam und dreht sich um. Ihre Kleidung ist verschwunden und sie ist gezwungen, nur in ein Handtuch gehüllt, durch das Haus zu gehen. Wesentlich ist hier die Bindung der Perspektive der Kamera an den Psychopath. Wir sehen Sam nicht, während sie noch allein ist und sich beginnt für das Bad fertig zu machen, sondern erst als noch jemand im Raum mit ihr ist. Wir wissen nicht, wie lange der Psychopath vielleicht schon hinter Sam steht, aber da er in vorangegangenen Kapiteln bereits vorkommt und da mit Ashley und Chris beschäftigt ist, ist deutet die kausale Ereigniskette darauf hin, dass er sich vielleicht eben erst zu ihr geschlichen hat oder erst seit kurzem präsent ist. In jedem Fall sehen wir als Zuschauer Sam erst jetzt. Nachdem der Psychopath das Badezimmer verlässt, bleiben wir bei Sam, denn sie wird die nächste zu steuernde Figur. Die Kamera beobachtet sie, wie sie aus dem Wasser steigt und sich das Handtuch umwickelt. Wir sehen Sams nackten Rücken und in einer nahen Einstellung ihre Brüste gerade so noch nicht, bevor sie sich das Handtuch umwirft.

Der Blick des Psychopathen hat unseren voyeuristischen Blick auf Sam legitimisiert. Er findet sie begehrenswert und wir sehen sie von da an auch so. Und er zwingt sie durch das Verstecken ihrer Kleider zu der temporären Notlösung des Handtuchs, das gerade

145Clover: *Men, Women, and Chain Saws*, S. 23ff

so über ihre Hüften reicht und immer die Gefahr der plötzlichen Nacktheit mit sich bringt.

Sam vermutet ihre Freunde, die ihr einen Streich spielen, doch niemand scheint in der Hütte zu sein. Sie macht sich in das Untergeschoss auf, wo sich ein Heimkino befindet. Dort wird sie vom Psychopathen eingesperrt. Er zeigt ihr gefilmtes Material, von ihr in der Dusche und Joshs (vermeintlichen) Tod.

Diese Szene im speziellen ist immens interessant, da sie erstens eine weitere Bedeutungsebene einführt, die das Kino und die Zuschauer hinterfragt. Dieser Aspekt wird später noch behandelt. Hier soll der voyeuristische Blick auf Sam näher beleuchtet werden.

Wie bereits beschrieben, ist der Psychopath Josh, der seinen Freunden einen alpträumhaften Streich spielt, um seine Schwestern zu rächen. Das weiß der Spieler zum Zeitpunkt der Duschszene und der darauf folgenden Szene im Kinosaal nicht. Was er aber bis dahin weiß, ist Joshs tiefer gehendes Interesse an Sam, der er sich im besonderen Maße anvertraut. Als Psychopath lotst er Sam in den Heimkinosaal, sperrt sie darin ein und spricht über einen Lautsprecher zu ihr.

„Hello Samantha. Looking for me? I don't think you'll have much luck by looking, Samantha. You are only going to see, what I want you to see...and I have quite a lot to show you. Open your eyes.“¹⁴⁶

Darauf beginnt ein Projektor einen Film auf die Leinwand zu projizieren, der Sam in der Badewanne zeigt, in der sie eben noch gelegen hat. Der Dialog deutet bereits an, was Sam, aber vor allem wir sehen sollen: wir sollen Sam so sehen, wie er sie sieht, nämlich als begehrtes Objekt. Sein Dialog geht weiter.

„She is quite beautiful, isn't she.“¹⁴⁷

Mit dem Wissen, dass Josh hinter der Maske steckt, erhält sein Dialog eine weitere Ebene, da er Gefühle für sie hat und Sam sich dessen noch immer nicht bewusst ist, trotzdem sie nach dem Verschwinden seiner Schwestern immens viel Zeit mit ihm verbracht hat. Josh formuliert seine Affektion für Sam sogar direkt. Diese fragt, warum

146O-Ton: *Until Dawn*, Developer: Supermassive Games, Platforms: PlayStation 4, 2015, Kapitel 5
147Ebda.

er ihr das zeige, worauf eine Gegenfrage des Psychopathen folgt:

„Why are you watching?“¹⁴⁸

Diese Frage bezieht sich erstens auf die Wirkung der gezeigten Duschszene, die sie auf Sam, aber vor allem auch an uns hat. Denn Sam ist in diesem Moment, so wie der Spieler, eine Zuseherin. Und das Ziel dieser Tortur ist, dass sie erkennt, dass sie begehrenswert ist, mehr noch, dass jemand sie begehrt. Zweitens stellt diese Frage auch eine Reverenz an Sams Passivität dar, da sie bei dem Bloßstellen von Hannah zwar nicht beteiligt, diesen böartigen Akt aber auch nicht verhindert hat und damit eine Mitschuld an dem Verschwinden der Zwillinge hat. Hier ist ebenfalls auch der Spieler angesprochen, der durch sein Handeln während des Prologs die Geschehnisse ebenfalls nicht verhindert hat. Dazu aber später noch mehr.

Als nächstes zeigt der Psychopath Sam eine Aufnahme von Joshs vermeidlichen Tod durch eine Sägenkonstruktion und fragt sie dabei, was sie bei diesem Anblick empfindet. Auch hier werden direkt Sams Gefühle für Josh hinterfragt. Die Sympathie, die der Psychopath für Sam empfindet, wird auch deutlich, wenn der Spieler es nicht schafft, in Folge vor ihm zu flüchten. Schnappt er Sam, benutzt er, statt einem Schlag ins Gesicht, wie er das bei Ashley und Chris tut, Betäubungsgas, um sie in Ohnmacht zu versetzen und entschuldigt sich währenddessen.

Zu Beginn der Geschichte führen Josh und Chris ein Gespräch, in Zuge dessen Josh meint, Chris und Ashley brauchen ein dramatisches Erlebnis, um endlich zueinander zu finden. Dieses baut er für die beiden auf und abhängig von den Entscheidungen des Spielers gestehen die beiden sich einander ihre Gefühle ein. Josh versucht das gleiche bei Sam zu bewirken. Ihre Tortur dient nicht primär ihrer Bestrafung, sondern soll ihr die Augen öffnen und sie in seine Arme führen.

Es kann abschließend hier also zusammengefasst werden, dass Sam und ihre Darstellung eine Vielzahl verschiedener Filmkodes aufweisen, die die Figur für den Spieler lesbar machen. Sie entspricht dem Horrorstereotype des *good* und des *final girl* und ist ganz im Stile horrorspezifische Filmkodes aufbereitet, was Sam zu einer höchst

148Ebda.

cinematischen Figur macht.

Gleichzeitig wird besonders in dieser Sequenz nicht nur Sams Rolle in dem Horrorgenre thematisiert und kritisiert, sondern auch die des Zuschauers. Das Videospiel lässt dem Spieler immens viele Möglichkeiten die Handlung zu steuern und zu ändern. Doch er befindet sich in einem kontinuierlichen Wechsel zwischen Kontrollverlust- und -übernahme. Der Spieler kann Cut-Scenes nicht verändern und ungeachtet seiner Entscheidungen kann er weder die Zwillinge retten, noch Josh. In dieser Sequenz wird nicht nur die Passivität von Sam angesprochen, sondern auch die des Spielers. Durch das Übernehmen der Steuerung Sams in dieser Sequenz koppelt ihn an sie, wodurch sie zum Spiegel der Passivität des Spielers wird, der passiv und voyeuristisch zusieht. Die aufgezwungene Passivität, die sowohl beim Film als auch beim Videospiel durch mediale Grenzen bedingt ist, hinterfragt die Bereitschaft zum Voyeurismus durch die gezeigte Grausamkeit die den Figuren angetan wird, in besonders deutlicher Form. Auf die Fragen, die in dieser Sequenz aufgeworfen werden, können hier keine Antworten gegeben werden, doch soll hier die Tatsache hervorgehoben werden, dass im Kontext das Videospiel über das Medium Film und natürlich auch sich selbst reflektiert.

5.2.4.2. The bad girl and the victim-hero

Jess stellt das Gegenteil von Sam dar. Sie ist sich ihrer Sexualität bewusst und lebt diese auch aus. Das macht sie zu dem ersten Opfer der Gruppe.

„In the slasher film, sexual transgressors of both sexes are scheduled for early destruction. The genre is studded with couples trying to find a place beyond purview of parents and employers where they can have sex, and immediately afterwards (or during the act) being killed. [...] Killing those who seek or engage in unauthorized sex amounts to a generic imperative of the slasher film“¹⁴⁹

Vom Wendigo beobachtet und verfolgt, macht sie sich mit Mike zu einer Gasthütte auf, wo sie planen Sex zu haben. Sie bemerken die Anwesenheit des Wendigos, den sie aber für ihre Freunde halten, die ihnen nachgekommen sind, um sie zu ärgern. Erbozt geht Jess hinaus vor die Hütte und verkündet in die Dunkelheit, dass Mike und sie im Stande sind Sex zu haben und sie nichts davon abbringen wird. Sie betritt wieder die Hütte, nur um sofort danach durch die Tür vom Wendigo hinaus gerissen und

149Clover: *Men, Women, and Chain Saws*, S. 33f

weggeschleift zu werden. Ob Jess überlebt, hängt nun davon ab, wie der Spieler Mike durch die darauf folgenden QTE steuert.

Unabhängig davon ob sie stirbt oder überlebt, ist sie das erste Opfer. Der Zeitpunkt des Angriffs kommt direkt nachdem Jess ihre Bereitschaft und ihr Bekenntnis zu ihrer Sexualität ausspricht.¹⁵⁰ Diese beiden Ereignisse stehen in einer direkten Korrelation.

Hannahs Schicksal ist auf besondere Weise dramatisch. Durch einen böartigen Scherz, den sich einige der Clique mit ihr erlauben, verschwinden in Folge Hannah und Beth. Hannah ist heimlich in Mike verliebt, was Jess und Emily erfahren. Da Mike (während des Prologs) mit Emily zusammen ist, wollen sie Hannah „eine Lektion“ beibringen und locken sie unter dem Vorwand Mike hätte Interesse an ihr in ein Zimmer. Dort wartet Mike auf sie. Hannah beginnt sich auszuziehen, nur um beschämt zu bemerken, dass Ashley, Jess, Emily und Matt ebenfalls im Zimmer sind und sie gefilmt haben. Hannah läuft daraufhin in den Wald und Beth hinterher, um sie zurückzuholen. Sie werden, wie der Spieler später erfährt, von einem Wendigo über eine Klippe gejagt und stürzen in die Minen. Beth überlebt den Sturz nicht, Hannah allerdings schon. Durch die Verletzungen des Absturzes unfähig aus den Minen zu entkommen, ist Hannah ein Monat allein in der Mine, bis sie aus Verzweiflung Teile ihrer Schwester verspeist, um nicht zu verhungern. Dadurch verwandelt sie sich in einen Wendigo, eben jenen, der ein Jahr später die Teenager jagt und versucht zu ermorden.

Hannah stellt in diesem Sinne eine besonders tragische Figur dar. Aufgrund ihrer ersten großen Liebe und der Bereitschaft sich ihm hinzugeben, wird sie bestraft. Typisch für das Horrorgenre ist die Bestrafung der sexuell aktiven weiblichen Figur. Sex und Emanzipation spielen in diesem Genre eine wesentliche Rolle. Doch Hannah ist keine laszive Verführerin, die gezielt mit ihren Reizen spielt, wie das bei Jess der Fall ist. Hannah ist unschuldig, rein und naiv. Carol Clover beschreibt anhand von *Carrie* (1976) die Figur des *female victim-hero*, eine Figur, die Opfer anderer Figuren ist und im Verlauf der Ereignisse selbst zu einer dämonischen, monströsen Heldenfigur wird. Diese Figuren bündeln in diesem Sinne drei Stereotypen: sie sind Opfer, Helden und Monster in einem.¹⁵¹

Clovers *female victim-hero* stellt die traditionelle Rollenverteilung in Frage: wer ist

150Vgl. Cherry: *Horror*, S. 6f

151Vgl. Clover: *Men, Women, and Chain Saws*, S. 4

eigentlich das Monster? Hannah oder die Teenager, die ihr so übel mitgespielt haben? Bis auf Sam wirken die anderen drei Teenager durchwegs unsympathisch. Emily kommandiert Matt umher und streitet offen mit Jess und wird dabei sehr ausfällig, während Jess oberflächlich wirkt. Ashley scheint zunächst sympathisch. Dieser Eindruck kann sich aber drastisch ändern, denn durch ihre Aktionen können zwei Figuren, nämlich Emily und Chris, zu Tode kommen. Wird Emily von dem Wendigo gebissen, stiftet Ashley Mike dazu an, Emily zu erschießen, damit sie sich nicht womöglich auch in einen Wendigo verwandelt. Und Chris kann durch Ashleys Hand sterben, nachdem er vor dem Wendigo in die Hütte fliehen will und Ashley ihm den Zutritt verwehrt. Beide dieser Optionen sind von den Vorentscheidungen des Spielers abhängig, die er bis dahin getroffen hat. Wenn Emily die Hütte nicht lebend erreicht, beziehungsweise nicht vom Wendigo gebissen wird, entfällt diese Sequenz. Entscheidet Chris jedes Mal Ashley zu retten, lässt sie ihn in die Hütte. Doch die Böartigkeit ist ihrer Figur beigelegt. Hannahs Schicksal kann in diesem Sinne auch feministisch aufgearbeitet werden.

„She has become [...] the female victim-hero (the hero part always understood as implying some degree of monstrosity), whose status in both roles has indeed been enabled by „women's liberation“. Feminism, that is, has given a language to her victimization and a new force to the anger that subsidizes her own act of horrific revenge.“¹⁵²

Für eine genauere Betrachtung dieser Thematik ist in dieser Arbeit leider kein Platz, aber es lässt sich hier abschließend zusammenfassen, dass die weiblichen Figuren horror-typisch sind. Damit werden bekannte Stereotypen bedient, die dem Rezipient bekannt sind und Erwartungshaltungen wecken. Von Beginn an wissen wir, welche Figur an welche Rolle einnimmt. Diese Zuweisungen werden uns durch Klischees des Horrorfilms, bekannte Stereotypen und der cinematischen Präsentation übermittelt.

5.2.4.3. Bösewichte: Psychopathen/Monster/Teenie

Das Böse tritt zunächst versteckt in Erscheinung, wird aber cinematisch so aufbereitet, dass der Spieler von Anfang an weiß, dass etwas Böses in den Schatten lauert. Die Darstellung beginnt gleich im Prolog, als bei Außeneinstellungen der Hütte eine Person

¹⁵²Ebda. S. 4

in das Frame tritt, die außerhalb der Hütte stehen, mit einer Machete in den Händen. Der Spieler sieht nur die Beine und die blutüberströmte Waffe, aber das genügt bereits um den Ton der Gefahr anzustimmen.

Es wird zu Beginn also eine Person etabliert, die in den Wäldern lauert. Diese Figur stellt sich im späteren Verlauf der Geschichte als gutgesinnte Figur heraus. Doch dieses Wissen ist dem Spieler zu dem Zeitpunkt noch unbekannt. Der Voyeur stellt durch die Art seiner Inszenierung eine Bedrohung dar. Zu sehen sind nur die Beine, seine Identität bleibt also unbekannt und das Zeigen der blutigen Machete suggeriert Gewaltbereitschaft und Brutalität.

Im Laufe des Prologs flieht Hannah aus Scham in die Dunkelheit des Waldes und Beth folgt ihr. Dort werden sie von etwas verfolgt. Der Spieler sieht dabei nicht, was die beiden Figuren jagt, jedoch bekommt er durch eine besondere cinematographische Bildauflösung die POV dieses Wesens gezeigt. Das Bild ist rotgefärbt, nur durch dezente Farbschattierungen ist die Umgebung erkennbar. Bewegte Objekte scheinen hellblau, solange sie sich bewegen. Dies ist die POV des Wendigos, einem Monster, das in den Wäldern lebt und Jagd auf die Teenager macht.

Nach dem Prolog, sprich nach dem Verschwinden von Beth und Hannah treten auch Geistererscheinungen auf, die den Teenagern und auch dem Spieler Angst bereiten sollen. Ihr Auftreten findet durch das Benutzen eines Ouija-Bretts statt, ein im Film häufig verwendetes Mittel um geisterhafte Erscheinungen narrativ zu erklären. Diese Geister entlarven sich allerdings als Illusion, die von dem maskierten Psychopathen installiert worden sind. Dieser treibt im Haus sein Unwesen. Der Psychopath wird ebenso wie der Voyeur zu Beginn des Spiels als Außenstehender dargestellt. Durch Kameras im ganzen Haus und einem Versteck von dem aus er alles lenkt, kontrolliert er scheinbar die Narration. Durch die Maskierung und einen Stimmenverzerrer wirkt er noch bedrohlich, da seine Identität ähnlich wie beim Voyeur für den Zuschauer unbekannt bleibt. Cinematographisch ist diese Figur an Figuren wie den Killer aus *Scream* (1996) angelehnt. Hinter der Maske steckt Josh, der sich an der Gruppe für das Verschwinden seiner Schwestern rächen will. Dazu benutzt er die Apparate und Filmrequisiten seines Vaters, der ein Horrorfilmproduzent ist und diese in der Ferienhütte lagert. Damit täuscht Josh seinen eigenen brutalen Tod durch eine Kreissäge vor, ebenso wie die geisterhaften Erscheinungen. Er lenkt also tatsächlich in

sehr hohem Maße die Geschehnisse innerhalb der Ferienhütte, bis zu seiner Demaskierung.

Der Aufbau der Figur stellt eine direkte Reverenz an das Filmgenre Slasher, durch starke Parallelen seiner Figur mit Billy, dem Mörder aus *Scream*. Auch Josh wollte sich für vergangenes Unrecht rächen und mit dieser Inszenierung berühmt werden. Ebenso sind seine Herangehensweise und sein Auftreten als Maskierter stark an Billy angelehnt.

Durch sein Wissen und sein Benutzen der Horrorfilmrequisiten seines Vaters wird, ebenso wie in *Scream* das Genre selbstironisch durch sich selbst betrachtet. Ein wesentlicher Unterschied zwischen Billy und Josh ist jedoch der Umstand, dass Josh niemanden tötet und dies auch in keinem Moment geplant hatte.

Die einzige wahre Bedrohung stellen die Wendigos dar. Allen voran Hannah, die als Wendigo vermag die Teenager zu töten.

Dieser Umstand wird erst nach und nach im Zuge der Narration aufgerollt. Was zunächst erscheint, wie viele Bedrohungen von vielen Seiten, dient der Suggestion von Ausweglosigkeit für die Figuren. Der Horror entsteht, weil der Spieler durch cinematische Mittel auf falsche Annahmen geführt wird und so den Eindruck bekommt, es sei für die Figuren nirgendwo sicher. Mit Voranschreiten der Handlung wird eine Gefahr nach der anderen gelüftet und das einzige unbekannte Monster, nämlich der Wendigo, dessen Anwesenheit der Zuschauer bis dahin nur durch die spezielle POV und schnelle, kaum zu erkennende Eindrücke der Gestalt erhaschen kann. Je weiter der Spieler in der Geschichte kommt, umso mehr Geheimnisse werden gelüftet und umso öfter und deutlicher tritt der Wendigo in Erscheinung, bis der Spieler die Kreatur in den letzten drei Kapiteln als Hauptantagonist vor sich hat.

5.2.5. Movie game oder Serie?

Die bisherigen Ausführungen legen dar, wie gut sich filmtheoretische Ansätze anwenden lassen, um *Until Dawn*, welches als *movie game* klassifiziert werden kann, zugänglicher zu machen.

„The general plotline revolves around fighting some sort of evil spirit in order to save

the world, save the people your avatar knows, or save the avatar himself. All the genre clichés are used in order to facilitate the gamer's participation. Except in longer elaborate cut-scenes that still show nothing aesthetically new, the mise en scène and the montage are pretty basic. The rhythm and pace of the action is continually interrupted in order to make more of the gamer's decisions.“¹⁵³

Horrorfilmklischees werden in exzessiver Weise angewendet.

Until Dawn greift aber nicht nur Filmästhetiken und Strukturen auf, sondern auch jene des Fernsehens; im speziellen auf Fernsehserien.

Auf die vielen verschiedenen Serienformate und deren gattungstypischen Strukturen kann hier leider nur oberflächlich eingegangen werden. Diese Arbeit bezieht sich auf die Definition nach Tanja Weber und Christian Junklewitz, die eine Serie als ein Konstrukt aus mindestens zwei Teilen betrachten, welche mit einer übergeordneten Idee, einem Konzept oder Thema verbunden sind.¹⁵⁴ Weiters werden Serien unterschieden in *series* und *serial*, wobei ersteres aus Folgen mit abgeschlossenen Handlungen besteht, während sich der Handlungsstrang bei letzterem über mehrere Handlungen erstreckt.¹⁵⁵

Diese Unterscheidung legt bereits nahe, dass es sich bei *Until Dawn* um eine Narration nach dem Typ der *serials* handelt. Kathrin Rothmund, die *series* als Episodenserien und *serials* als Fortsetzungsserien bezeichnet, unterscheidet diese Begriffe weiter. Ihr zufolge zeichnet sich eine Fortsetzungsserie durch wandlungsfähige Charaktere, sich verflechtende Erzählstränge und partielle Finalität und der rigorosen Verwendung von Cliffhangern aus.¹⁵⁶

Cliffhanger lösen die Geschlossenheit der Episodenhandlungen auf, sie verknüpfen zwei Episoden direkt miteinander. Sie sind intendierte Unterbrechungen in der Narration, die bei dem Zuschauer Interesse am Fortgang der Handlung wecken sollen.¹⁵⁷

Da die beschriebenen Serienformate einer Langlebigkeit unterworfen sind, spricht die

153Wolf/Perron: »From Gamers to Players an Gameplayers. The Example of Interactive Movies«, S. 238

154Vgl. Weber, Tanja/Junklewitz, Christian : »Das Gesetz der Serie – Ansätze zu Definition und Analyse« In: *MEDIENwissenschaft* 2008, H. 1, S. 18

155Vgl. Ebda. S. 20

156Vgl. Rothmund, Kathrin: *Komplexe Welten. Narrative Strategien in US-amerikanischen Fernsehserien*, Berlin: Bertz + Fischer, 2013, S. 18

157Vgl. Tanja Weber/Christian Junklewitz: »To Be Continued ... Funktion und Gestaltungsmittel des Cliffhangers in aktuellen Fernsehserien.« In: *Previously on Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. (Hg.) v. Arno Meteling/Isabell Otto/Gabriele Schabacher, München: Wilhelm Fink Verlag 2010, S. 113.

Handlung kann immer wieder angefacht und weitergeführt werden, kollidiert dies mit der Struktur von *Until Dawn*, wo bereits der Titel das Ende der Narration vorhersagt. Die Teenager müssen bis zum Morgengrauen überleben, da erst dann Hilfe kommen kann. Der zeitliche Rahmen ist also fixiert, die Narration hat ein festgeschriebenes zeitliches Ende. Damit zeigt das Videospiel Charakteristika des *Mehrteilers*, der sich vor allem durch episodische Begrenztheit und einem festen, absehbaren Ende auszeichnet¹⁵⁸. Dennoch scheint mir der Typ der Fortsetzungsserie am sinnvollsten, da das Ende der Narration durchaus offen gehalten wird und daher großes Potential zur Anknüpfung von Fortsetzungen besteht.

Folglich wird im weiteren Verlauf der Arbeit der Begriff Fernsehserie synonym für Fortsetzungsserien verwendet.

Die Narration ist unterteilt in zehn Kapitel und dem Prolog. Die Kapitel können mit dem Episodenformat der Serienstruktur verglichen werden.

Während der Prolog vergleichsweise kurz ist und vor allem dazu dient den Spieler in die Spielmechaniken einzuführen, sind die übrigen zehn Kapitel länger. Im Durchschnitt dauert ein Kapitel etwa 40 bis 60 Minuten. Die erzählte Zeit ist identisch mit der Erzählzeit, da jedes Kapitel einen Zeitrahmen von etwa einer Stunde abdeckt und ein regulärer Spieldurchlauf der einzelnen Kapitel etwa auch so lange dauert (eine Ausnahme bilden hier Speedruns und ähnliche variierende Spieltypen, die die Spieldauer auf ein Minimum zu kürzen versuchen, was aber für die Grundstruktur des Spiels und somit auch für diese Arbeit keine Relevanz hat). Diese Synchronisation von Erzähl- und erzählter Zeit ist typisch für Serienformate.

„Über dieses Erzählprinzip werden Serien und Daily Soaps mit dem Lebensrhythmen der Zuschauer synchronisiert.“¹⁵⁹

Typisch für Fortsetzungsserien sind viele Handlungen, die scheinbar unabhängig voneinander funktionieren, sich aber immer wieder kreuzen, sich gegenseitig bedingen und verknüpfen. Dadurch können viele kleine Narrationen und Figuren behandelt werden, die aber einer größeren Rahmenhandlung untergeordnet sind. Oft kollidieren diese scheinbar getrennten oder nur vage verbundenen Narrationsstränge, wodurch

158Vgl. Rothmund, *Komplexe Welten*, S. 16ff

159Mikos, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 131

Konflikte und Motivationen für weitere Narrationen entstehen.

In *Until Dawn* wird diese Vielsträngigkeit der Narration aufgegriffen. Diese Erzählform scheint insofern sinnvoll, da es viele Figuren zu beschäftigen gibt und so das Spannungspotential für alle Figuren gleichwertig vorhanden ist. Durch das Aufteilen der Gruppe, die unterschiedlichen Gefahren ausgesetzt werden, entsteht der Eindruck vieler verschiedener Feinde. Erst mit Voranschreiten der Handlung fügen sich die scheinbar unabhängigen Erzählstränge zu einem einzelnen zusammen und offenbaren die eigentliche Gefahr.

Die Narration wechselt immer wieder zwischen mehreren Figuren, die der Spieler durch die Gefahren hindurch steuern muss und endet häufig an einem Cliffhanger, der das Schicksal der Figur ungewiss lässt. So endet die Jagd des Psychos auf Sam damit, dass sie vor ihm in den Keller und weiter in den zuvor abgesperrten Bereich des alten Hotels kommt, wo der Psycho sein Versteck hat. Dort wird Sam je nach den Entscheidungen und Meisterung der Quick Time Events des Spielers von dem Psycho gefasst und weggeschleppt oder entkommt kurzzeitig. Es gibt also in keinem Fall für den Spieler eine Erleichterung, denn auch wenn Sam sich erfolgreich vor dem Psycho verstecken konnte, befindet er sich immer noch dort und sucht nach ihr. Die Spannung ist also auf ihrem höchsten Punkt, womit die Erzählung vorerst abbricht und bei einer anderen Figur weiter geht. Diese Cliffhanger werden bei den einzelnen Erzählsträngen, als auch am Ende der Kapitel verwendet. In diesem Fall ist der Cliffhanger also nicht nur ein Mittel zur Steigerung des Interesses des Spielers an der Narration, sondern dient auch dem Erhalt eines Spannungsbogens innerhalb der Kapitel. Damit werden Horrorelemente und Suspense konstant gehalten. Der Spieler hat damit keine Zeit zu verschnaufen, weil er von einem Cliffhanger sofort in die nächste gefahrenerefüllte Sequenz geworfen wird.

Vor jedem Kapitel ist ein Recap vorangestellt, der kurz den aktuellen Status der Figuren zusammenfasst. Dies dient einerseits des narrativen Anschlusses, andererseits aber auch dem Überblick, welche Figuren bis dahin noch leben. Der Recap kann also mehrere Formen annehmen, je nachdem wie sich der Spieler bis dahin verhalten hat. Recaps sind im Fernsehen gern eingesetzte kurze Zusammenschnitte bisheriger Schlüsselszenen, die sowohl bei täglich als auch bei wöchentlich ausgestrahlten Sendungen Gefallen finden, da sie die Erinnerungen des Zuschauers auffrischen, den

Cliffhanger erneut zeigen und der Anschluss an die nächste Episode einfacher ist.

5.2.6. Fazit

Until Dawn bezieht sich auf vielfältige Weise auf das Genre und die Konventionen des Horrorfilms. Auf visueller und narrativer Ebene werden verschiedene Untergattungen des Genres verhandelt. Es ist ein Bewusstsein um das Genre und die dahingehenden filmgeschichtlichen Kontexte zu erkennen, da auf Klassiker des Horrorfilms Bezug genommen wird.

Die Figuren sind an Stereotypen des Genres angelehnt. Diese Faktoren leisten einen wesentlichen Beitrag zur cinematischen Gestaltung des Spiels.

Auch das Gameplay ordnet sich dieser filmischen Aufbereitung unter. Durch Quick Time Events fließt die Handlung voran, unabhängig von der Eingabe des Spielers. Es gibt kein Game Over, keinen aufgezwungenen Neustart, wenn der Spieler bei einem Hindernis scheitert. Die Narration läuft einfach weiter, kann nicht mehr korrigiert werden, es sei denn der Spieler beginnt einen komplett neuen Spieldurchlauf. Diese Aufbereitung ist höchst filmisch, da sie den Spieler in eine Position drängt, die der passiven Beobachterperspektive eines Filmzuschauers ähnlich ist. Der Spieler oszilliert zwischen dieser filmischen Passivität und der spielerischen Interaktivität, wobei dem filmischen Blick der Vorzug gegeben wird. Die Bezeichnung als *movie game* ist damit durchwegs gerechtfertigt und unterstreicht die Relevanz, die Interaktion und Film zugesprochen werden.

6. Conclusio

Die beiden gegenüber gestellten Videospiele *Alien: Isolation* und *Until Dawn* weisen ein paar Gemeinsamkeiten auf, heben sich jedoch durch ihre Unterschiede stark voneinander ab.

Beide lassen sich dem Horror zuschreiben und beide verwenden cinematische Codes, um den Horror zu etablieren. Doch tun sie das auf unterschiedliche Weisen und auch in ihrer Interaktion sind die beiden Spiele stark unterschiedlich.

In beiden Spielen wird für den Spieler Horror erzeugt, dies geschieht jedoch auf unterschiedliche Weisen. *Alien: Isolation* kreiert ein unheimliches, fremdes Setting, in dem der Spieler sich durch die subjektive Kameraeinstellung stark an seinen Avatar bindet. Die Figur selbst tritt bildhaft in den Hintergrund um dem Spieler das Erleben des Horrors direkter zu ermöglichen. Der Xenomorph und die Androiden schaffen zusätzlich ein entfremdetes Umfeld, das unheimlich und bedrohlich wirken soll. Es gibt scheinbar keinen sicheren Ort und die K.I. des Xenomorph gewährleistet den Eindruck die Kreatur sei authentisch und bis zu einem gewissen Grad „real“. Dieser Faktor macht den Xenomorph als Gegner unberechenbar und bedrohlich. Die K.I. trägt also entscheidend zum Entstehen und Erfahren des Horrors bei. Das cinematisch aufbereitete Setting, die glaubhafte Welt, die sich an dem Film *Alien* stark orientiert, schafft den notwendigen Rahmen um den Horror des Xenomorph in die Spielwelt zu übertragen und eine dichte, bedrohliche Atmosphäre zu schaffen. Aufbau und Narration fügen sich in eine filmisch geschaffene Welt ein und knüpfen an losen narrativen Fäden an.

Until Dawn hingegen fokussiert sich nicht auf einen bestimmten Film oder ein bestimmtes Franchise, sondern auf den Horrorfilm und seine filmgeschichtlichen Kontexte an sich. Die Narration steht hier über der Interaktion mit dem Ziel die Narration, das Empfinden des Horrors eines Filmes zu verstärken. Die Narration ist festgelegt, ebenso wie das Erscheinen der Gegner, ihre Aktionen und die Handlungsmöglichkeiten des Spielers und sich daraus ergebende Resultate. Der Horror entsteht hier also nicht durch den Eindruck von Unmittelbarkeit und Unberechenbarkeit des Gegners, sondern durch das Narrativ. *Until Dawn* kreiert den Horror durch das Reminiszieren an bekannte Horrorkonventionen. Spannung und Suspense werden damit aufgebaut.

In beiden Videospielen ist das Filmgenre Horror der Ausgangspunkt, jedoch wird der Horror unterschiedlich aufgebaut und erhalten. Beide nutzen dazu aber filmische Kodes und Konventionen. Dadurch wird deutlich, wie cinematisch, und dadurch hybrid das Medium Videospiel ist. Das filmische ist nicht mehr klar von dem simulativen zu unterscheiden. Cinematische Ästhetik und Interaktivität sind ineinander verschränkt und etablieren neue Konzepte von Bildästhetik. Film und Videospiel befinden sich in einem oszillierenden Wechselverhältnis, das beiden Medien neue ästhetische Formen ermöglicht, aber gleichzeitig die Grenzen zwischen ihnen immer weiter verwischt. Das Videospiel befindet sich in einem Spannungsverhältnis zwischen den narrativen und den simulativen Konzepten. Beides wird durch die Cinematisierung unterstützt, so sehr, dass es kaum noch zu unterscheiden ist, was nun wichtiger ist: die Narration oder die Simulation?

7. Quellenverzeichnis

7.1. Bibliographie

Anz, Thomas: »Spiel«, in: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft, Hg. Harald Fricke, Band III, Berlin/New York: De Gruyter 2003³, S. 469-472

Baumann, Hans D.: *Horror. Die Lust am Grauen*, Basel: Beltz 1989

Bazin, André: *Was ist Film?*, Berlin: Alexander 2009²

Beicken, Peter: *Wie interpretiert man einen Film?*, Stuttgart: Reclam 2004

Beil, Benjamin: *First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und Computerspiel*, Münster: Lit-Verlag 2010

Beller, Hans: »Montage«, in: Harald Schleicher (Hg.): *Filme machen. Technik, Gestaltung, Kunst – klassisch und digital*, Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2006, S. 155-200

Bertram, Sacha: *VFX*, Konstanz: UVK 2005

Bhatty, Michael: *Interaktives Storytelling: Zur historischen Entwicklung und konzeptionellen Strukturierung interaktiver Geschichten. Modifikationen des phantastischen Pan-Genres durch die Vernetzung polymedialer Einflüsse auf Pencil-&-Paper-Rollenspiele und narrativer Computerspiele*, Aachen: Shaker Verlag 1999

Bleuler, Eugen: *Lehrbuch der Psychiatrie*, Berlin: Springer Verlag 1983¹⁵

Boldt, Martin: *Entertainment-Hybride. Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel*, München: AVM 2011

Bray, Andy: *It's in the Vents. The AI of Alien Isolation*, Vortrag bei nucl.ai 2016, in: <https://archives.nucl.ai/recording/its-in-the-vents-the-ai-of-alien-isolation/>

Bundesen, Claus: »A theory of visual attention«, in: *Psychological Review* 1990 Heft 97, 523-547

Burn, Andrew/Carr, Diane: *Computer Games. Text, narrative and play*, Cambridge: Polity Press 2006

Branigan, Edward: *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin: Mouton 1984

Carr, Diane: *Computer games. Text, narrative and play*, Polity Press: Cambridge 2006

Cermak-Sassenrath, Daniel: *Interaktivität als Spiel. Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer*, Bielefeld: transcript 2010

- Cherry, Brigid: *Horror*, London: Routledge 2009
- Clover, Carol: *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, Princeton NJ: Princeton University 1993
- Csikszentmihalyi, Mihaly: *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*, Stuttgart: Klett-Cotta 1985
- Dovey, Jon/ Kennedy, Helen W.: *Game Cultures. Computer Games as New Media*, Berkshire: Open University Press 2006
- Figueiredo, Rui/Paiva, Ana: »„I want to Slay That Dragon!“ - Influencing Choice in Interactive Storytelling«, in: Interactive Storytelling. Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling, Edinburgh: Springer 2010
- Frasca, Gonzalo: »Simulation versus narrative. Introduction to Ludology«, in: The Video game theory reader, New York/London: Routledge 2003
- Gallardo C., Ximena/Smith, C. Jason: *Alien woman: the making of Lt. Ellen Ripley*, New York: Continuum 2004
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*, München: Fink Verlag 1994
- Habel, Chad/ Kooyman, Ben: »Agency mechanics: gameplay design in survival horror video games«, in: Digital Creativity 2014 Vol. 25, No. 1 pp. 1-14
- Hodgen, Richard: »A Brief Tragical History of the Science Fiction Film«, in: Film Quarterly 13/2, S. 30-39
- Hubert-Wallander, Bjorn/Green, C. Shawn/Bavelier, Daphne: »Stretching the limits of visual attention: the case of action video games«, in: Wiley interdisciplinary reviews. Cognitive science March/April 2011 Vol. 2, Issue 2, S. 222-230
- Huizinga, Johann: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur und des Spiels*, Reinbeck bei Hamburg: Rohwolt 2013²³
- Krzywinska, Tanya: »Hands on Horror« In: *ScreenPlay. Cinema. Videogames. Interfaces*, (Hg.) King, Geoff, London: Wallflower 2002, S. 206-223
- Langhoff Nielsen, Danny/ Schoenau-Fog, Henrik: »In the mood for horror. A game design approach on investigating absorbing player experiences in horror games.« In: Context Matters! Proceedings of the Vienna Games Conference 2013: Exploring and Reframing Games and Play in Context, (Hg.) Konstantin Mitgutsch/Simon Huber/Jeffrey Wimmer/Michael G. Wagner/Herbert Rosenstingl, Wien: academic press 2013
- Lensing, Jörg U.: »Filmton«, in: Harald Schleicher (Hg.): *Filme machen. Technik*,

- Gestaltung, Kunst – klassisch und digital, Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2006, S. 109-154
- Liestol, Gunnar: *Gameplay: »From Synthesis to Analysis (and Vice Versa)«*, in: Gunnar Liestol/Andrew Morrison/Terje Rasmussen (Ed.): *Theoretical and Conceptual Innovations in Digital Domains*. Cambridge: MIT Press, S. 389-414
- Lumet, Sidney: *Filme machen. Vom Drehbuch zum fertigen Film*, Berlin: Autorenhaus 2006
- Pias, Claus: *»Action, Adventure and Desire. Interaction in PC Games«*, in: Heide Hageböling (Ed.): *Interactive Dramaturgies. New Approaches in Multimedia Content and Design*, Berlin: Springer Verlag 2004, S. 133-146
- Menache, Alberto: *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games*, San Fransisco/New York: Morgan Kaufmann 2010²
- Meyer, Urs: *Transmedialität: zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*, Göttingen: Wallenstein 2006
- Mikos, Lothar: *Filmanalyse*, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2008²
- Monaco, James: *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien*, Reinbeck bei Hamburg: Rohwolt Taschenbuch Verlag 2015⁴
- Mosel, Michael, *Deranged Minds. Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel*, Boizenburg: vwh Verlag 2011
- Mulvey, Laura: *»Visual Pleasure and Narrative Cinema«*, in: *Screen* Vol. 16/No. 3, Autumn 1975
- Nakatsu, Ryohei/Tosa, Naoko/ Ochi, Takeshi: *»Concept and Construction Example of an Interactive Movie System«*, in: *Journal of VLSI Signal Processing* 27 2001, S. 141-160
- Neale, Steve: *Genre an Hollywood*, London: Routhledge 2000
- Neitzel, Britta: *»Medienrezeption und Spiel«* In: Jan Dieseltmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch(Hsg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: Transkript 2008
- Neitzel, Britta, *»Levels of Play and Narration«*, in: Jan Christoph Meister (Hg.): *Narratology beyond literary criticism. Mediality, Disciplinarity*. Berlin:Walter de Gruyter 2005
- Rajewsky, Irina: *Intermedialität*, Tübingen/Basel: Francke 2002

- Rothemund, Kathrin: *Komplexe Welten. Narrative Strategien in US-amerikanischen Fernsehserien*, Berlin: Bertz + Fischer, 2013
- Schoenau-Fog, Henrik: »The Player Engagement Process: An Exploration of Continuation Desire in Digital Games« In: Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play: Fifth international conference of the digital games research association, 2011 Utrecht University, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11307.06025.pdf>
- Schleicher, Harald: »Kamera«, in: Harald Schleicher (Hg.): *Filme machen. Technik, Gestaltung, Kunst – klassisch und digital*, Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2006, S. 11-68
- Schleicher, Harald (Hg.): *Filme machen. Technik, Gestaltung, Kunst – klassisch und digital*, Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2006
- Schröter, Jens: »Intermedialität« 2008, in: http://www.theorie-der-medien.de/text_druck.php?nr=12
- Seda, Roman: *Interactive Storytelling im Computerspiel. Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse*, Boizenburg: vwh 2008
- Seeßlen, Georg/Jung, Fernand: *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*, Marburg: Schüren 2006
- Taylor, Henry M.: *Rolle des Lebens. Die Filmbiographie als narratives System*, Marburg: Schüren Verlag 2002
- Tieber, Claus: *Stummfilmdramaturgie. Erzählweisen des amerikanischen Feature Films*, Wien: Lit-Verlag 2011
- Weber, Kurt: »Licht und Schatten«, in: Harald Schleicher (Hg.): *Filme machen. Technik, Gestaltung, Kunst – klassisch und digital*, Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2006, S. 69-108
- Weber, Tanja/Junklewitz, Christian : »Das Gesetz der Serie – Ansätze zu Definition und Analyse« In: *MEDIENwissenschaft* 2008, H. 1
- Weber, Tanja/Junklewitz, Christian: »To Be Continued ... Funktion und Gestaltungsmittel des Cliffhangers in aktuellen Fernsehserien.« In: *Previously on Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien.* (Hg.) v. Arno Meteling/Isabell Otto/Gabriele Schabacher, München: Wilhelm Fink Verlag 2010
- Wenz, Karin, »Game Art«, in: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion – Interaktion: Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*, Hg. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren 2006

- Williams, Linda: »*Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*«, in: *Film Quarterly* Vol. 44 No. 4 1991 S. 2-13
- Weber, Tanja/ Junklewitz, Christian: »*Das Gesetz der Serie – Ansätze zu Definition und Analyse*« In: *MEDIENwissenschaft* 2008, H. 1
- Williams, Raymond: »*Programmstruktur als Sequenz oder flow*«, in: Ralf Adelman (Hsg.) *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft: Theorie – Geschichte – Analyse*, Konstanz: UVK Verlag 2001
- Wolf, Mark J.P./Perron, Bernard: »*From Gamers to Players an Gameplayers. The Example of Interactive Movies*«, in: *The Video game theory reader*, New York/London: Routledge 2003
- Worisch, Nina: »*Die Film- und Medienästhetik des 'interactive movie' im Game am Beispiel von 'Heavy Rain'*«, Dipl., Universität Wien, Fakultät der Theater-, Film- und Medienwissenschaften 2013

7.2. Internet- und Videoquellen

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Spiel>

<https://de.wiktionary.org/wiki/Morph>

<https://de.wiktionary.org/wiki/Xenos>

https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_movie

https://en.wikipedia.org/wiki/Until_Dawn

<https://www.igdb.com/games/alien-isolation>

<https://www.igdb.com/games/until-dawn>

[http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror?
page=2](http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror?page=2)

[http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror?
page=4](http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror?page=4)

<http://www.imdb.com/title/tt2742544/>

<https://www.playstation.com/en-us/games/until-dawn-ps4/>

The Beast within: The making of Alien, [https://www.youtube.com/watch?
v=uL5x5LYrhws](https://www.youtube.com/watch?v=uL5x5LYrhws)

Alien Isolation: Developer Dirary „Making a Game True to the Movies,
<https://www.youtube.com/watch?v=RScCbKDiS68>

EXCLUSIVE – The Sound of Alien: Isolation, [https://www.youtube.com/watch?
v=eByJAmVXb5E](https://www.youtube.com/watch?v=eByJAmVXb5E)

The Perfect Organism: The AI of Alien: Isolation, [https://www.youtube.com/watch?
v=Nt1XmiDwxhY](https://www.youtube.com/watch?v=Nt1XmiDwxhY)

7.3. Gameographie

Alien Isolation, Developer: Creative Assembly, Platforms: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows, Linux, Macintosh, 2014

Call of Duty: Advanced Warfare, Developer: Sledgehammer Games, Platforms: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows, 2014

Call of Duty, (Spielreihe) Developer: Infinity Ward/Treyarch/Sledgehammer Games, Platforms: PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows, Wii, WiiU, 2003-2016

Dark Souls, Developer: From Software, Platforms: PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, 2011

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter, Developer: Electronic Arts, Platforms: PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance, 2004

Dishonored, Developer: Bethesda Game Studios, Platforms: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows, 2012

Donkey Kong, Developer: Nintendo, Platform: Arcade, 1981

Elder Scrolls IV: Oblivion, Developer: Bethesda Game Studios, Platforms: PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, 2006

Elder Scrolls, (Spielreihe) Developer: Bethesda Softworks/Bethesda Game Studios, Platforms: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows, 1994-2016

Fallout 3, Developer: Bethesda Game Studios, Platforms: PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, 2008

Fallout 4, Developer: Bethesda Game Studios, Platforms: PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, 2015

Fallout, (Spielreihe) Developer: Interplay Entertainment/Obsidian Entertainment/Bethesda Game Studios, Platforms: PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows, Macintosh, Android, iOS, 1997-2015

Far Cry, (Spielreihe) Crytek (2004)/Ubisoft Montreal, Platforms: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox, Xbox360, Xbox One, Microsoft Windows, Wii, 2004-2016

Final Fantasy 7, Developer: Square, Platforms: PlayStation, PlayStation 3, PlayStation 4,

Microsoft Windows, 1997

Final Fantasy, (Spielreihe) Developer: SquareSquare Enix, Platforms: PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Portable, PlayStation Vita, Xbox 360, Xbox One, Game Cube, Microsoft Windows, Game Boy Advance, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Wii, 1986-2016

Guitar Hero, Developer: Harmonix, Platforms: PlayStation 2, 2005

Heart of Darkness, Developer: Amazing Studio, Platforms: PlayStation, Microsoft Windows, 1998

Metal Gear Solid, Developer: Konami Computer, Platforms: PlayStation, Microsoft Windows, 1998

Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots, Developer: Kojima Productions, Platforms: PlayStation 3, 2008

Pac Man, Developer: Namco, Platform: Arcade, 1980

Pokemon Rot/Blau, Developer: Game Freak, Platforms: Game Boy,

Pong, Developer: Atari, Platform: Arcade, 1972

Project Firestart, Developer: Electronic Arts, Platforms: Commodore 64, 1989

Resident Evil, Developer: Capcom, Platforms: PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Dreamcast, Game Cube, Microsoft Windows, Nintendo 64, Nintendo 3DS, Wii, WiiU, Sega Saturn, 1996

Rocket League, Developer: Psyonix, Platforms: PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Linux, Macintosh, 2015

Tekken, (Spielreihe) Developer: Bandai Namco Studios, Platforms: Arcade, Game Boy Advance, Microsoft Windows, Nintendo 3DS, PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Portable, Wii U, Xbox 360, Xbox One, 1994-2017

Uncharted, Developer: Naughty Dog, Platforms: PlayStation 3, PlayStation 4, 2007

Uncharted, (Spielreihe) Developer: Naughty Dog, Platforms: PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Android, iOS, 2007-2016

Until Dawn, Developer: Supermassive Games, Platforms: PlayStation 4, 2015

X-Men Origins: Wolverine, Developer: Raven Software, Platforms: PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation Portable, PlayStation 2, Wii, Microsoft Windows, Nintendo DS, 2009

7.4. Filmographie

Alien, Regie: Ridley Scott, USA 1979

Aliens, Regie: James Cameron, USA 1986

Alien 3, Regie: David Fincher, USA 1992

Alien: Resurrection, Regie: Jean-Pierre Jeunet, USA 1997

Blair Witch Project, Regie: Eduardo Sánchez/Daniel Myrick, USA 1999

Carrie, Regie: Brian De Palma, USA 1976

Fluch der Karibik, (Filmreihe) Regie: Gore Verbinski/Rob Marshall/Joachim Rønning/Espern Sandberg, USA 2003-2017

Der Herr der Ringe, (Filmreihe) Regie: Peter Jackson, Vereinigte Staaten/Neuseeland 2001-2003

Halloween, Regie: John Carpenter, USA 1978

Harry Potter, (Filmreihe) Regie: Chris Columbus/Alfonso Cuarón/Mike Newell/David Yates, Großbritannien 2001-2011

Ich weiß was du letzten Sommer getan hast, Regie: Jim Gillespie, USA 1997

I'm Your Man, Regie: Bob Bejan, USA 1992

Insidious, Regie: James Wan, USA 2011

Nosferatu. Eine Symphonie des Grauens, Regie: F.W. Murnau, Deutschland 1922

Paranormal Activity, Regie: Oren Peli, USA 2007

Prom Night, Regie: Paul Lynch, Kanada 1980

Prometheus, Regie: Ridley Scott, USA 2012

Psycho, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1960

Scream, Regie: Wes Craven, USA 1996

Shining, Regie: Stanley Kubrick, USA 1980

Star Wars, (Filmreihe) Regie: George Lucas/Irvin Kershner/Richard Marquand/J.J. Abrams/Rian Johnson, USA 1977-2017

Wrong Turn, Regie: Rob Schmidt, USA 2003

7.5. Bildquellen

Abb. 5: https://en.wikipedia.org/wiki/Uncanny_valley

Abb. 8: <http://www.polygon.com/2014/10/3/6142209/alien-isolation-review-xbox-one-PS4>

Abb. 9 und 12: *Alien*, Regie: Ridley Scott, DVD-Box *Alien: Die Saga*, Twentieth Century Fox 2009

8. Anhang

8.1. Abstract (DE)

Schlagwörter: Cinematisierung, Interaktivität, interactive movie, Hybridisierung

Diese Arbeit befasst sich mit der Untersuchung der Cinematisierung von Videospielen und ihren daraus resultierenden hybriden Charakter.

Ziel der Arbeit ist es Thesen zu diesem Forschungsfeld zusammenzutragen und kritisch zu betrachten. Die herangetragenen Konzepte und Begrifflichkeiten werden hinterfragt und mitunter um neue Ansätze ergänzt. Diese erarbeiteten theoretischen Konzepte bilden das Fundament der zuletzt stehenden exemplarischen Analysen zweier Videospiele. Eines der beiden, *Until Dawn* wird als *interactive movie* bezeichnet, das andere, *Alien: Isolation* hat keine derartigen filmisch anmaßenden Einstufungen erhalten. Die Analyse dieser Spiele soll durch ihre Gegenüberstellung die Bandbreite an Cinematisierungsprozessen hervorheben, die sich, so die These dieser Arbeit, nicht auf die Gattung des *interactive movie* beschränkt.

Um diese Analyse theoretisch zu untermauern, steht zu Beginn eine Aufbereitung filmischen Kodes, die für die Ästhetik und damit den hybriden Charakter von Videospielen relevant sind.

Die Bildsprache der Kamera, Montage, Licht und Ton stehen hier im Mittelpunkt.

Darauf folgt die Aufbereitung der für diese Arbeit relevanten Diskurse der Game studies, die bei Theorien um das Spiel als sozial-gesellschaftliches Ereignis ansetzt und sich dann die davon ausgehenden Konzepte und Strategien an Videospiele anzuwenden versucht. Besonders relevant wird in diesem Zusammenhang der Begriff der Interaktivität, die das grundlegende System ist, auf dem Videospiele erst erfahrbar werden.

Die bis dahin verhandelten Theorien und Konzepte werden darauf zusammengetragen und der Fokus verlagert sich von den einzelnen medienspezifischen Aspekten auf die Mischformen dieser und die Hybridisierung der Medien Film und Videospiel. Eine kritische Auseinandersetzung findet statt, auf die Analyse der exemplarisch gewählten Videospiele folgt. Das Ergebnis dieser Gegenüberstellung ist eine Kontrastierung der

Strategien der Cinematisierung, die sich nicht auf eine einzelne Gattung, wie dem *interactive movie* beschränken lässt, sondern eine Vielzahl an Ästhetiken hervorbringen kann. Die schlussfolgende Erkenntnis ist durch die Gegenüberstellung der Analysen zu machen, durch die erkennbar wird, dass das Videospiel zwischen medialen Ästhetiken zu oszillieren scheint und sich cinematische Prozesse zu eigen macht, ohne sie gänzlich als eigene, neue Charakteristika aufzunehmen. So verweilt das Videospiel in einem undefiniertem Grenzbereich, (noch) nicht Film aber auch nicht mehr nur Spiel.

8.2. Abstract (EN)

Keywords: cinematization, interactivity, interactive movie, hybridization

This master's thesis investigates the cinematization of video games and the resulting hybrid characteristics of said media.

The aim of this thesis is to combine different theoretical concepts on this subject in order to facilitate a critical discussion. Additionally, these concepts and the terminology they employ will be regarded closely and, if necessary, supplemented with new strategies and theories. Subsequently, the analysis of two exemplary video games, *Until Dawn* and *Alien: Isolation*, will be based on the new framework created through this synthesis of concepts. The former is categorized as an *interactive movie*, while the latter has so far not been categorized as such. By comparing and contrasting the different aesthetics and cinematic strategies of these two games, the wide range of cinematizing processes will be illustrated. This illustration will demonstrate that cinematization transcends the genre of *interactive movies*.

As a first step, film codes concerned with cinematic aesthetics and, thus, the hybrid characteristics of video games will be discussed. Herein, the focus will be on camera work, montage, light setting and audio in particular.

In a second step, game theories will be combined on the premise that games are social events. In this context the concepts of interactivity are especially relevant, because interactivity is the basic system, video games rely on to be experienced.

As a final step, the theories discussed will be synthesized and hybrid aesthetics will be addressed. Consequently, a critical discussion of these theories will follow. The theoretical framework created is, then, applied in the contrastive analysis of the two video games.

The results of this analysis reveal the wide range of cinematic strategies, which cannot be subsumed under a single category such as the *interactive movie*, but rather expose a variety of different aesthetics. In conclusion, this master thesis suggests that video games oscillate between aesthetics of different forms of media and, thus, absorb cinematic aesthetics and strategies without making them their own characteristics. Thus, video games dwell in an undefinable borderland, not (yet) film but not just games anymore.